



TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR – RI 141501

## **RESTORAN 1914 SURABAYA DENGAN KONSEP KOLONIAL LUXURY**

ERWIN KURNIAWAN  
3412100050

Dosen Pembimbing  
Ir. Prasetyo Wahyudie, MT.  
Ir. Nanik Rachmaniyah, MT.

JURUSAN DESAIN INTERIOR  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
201



TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR – RI 141501

## **RESTORAN 1914 SURABAYA DENGAN KONSEP KOLONIAL LUXURY**

ERWIN KURNIAWAN  
3412100050

Dosen Pembimbing  
Ir. Prasetyo Wahyudie, MT.  
Ir. Nanik Rachmaniyah, MT.

JURUSAN DESAIN INTERIOR  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
2016



INTERIOR DESIGN LAST PROJECT – RI 141501

## **RESTAURANT 1914 SURABAYA WITH THE CONCEPT OF COLONIAL LUXURY**

ERWIN KURNIAWAN  
3412100050

Supervisor

Ir. Prasetyo Wahyudie, MT.

Ir. Nanik Rachmaniyah, MT.

INTERIOR DESIGN DEPARTEMENT  
Civil and Planning Faculty  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
201



INTERIOR DESIGN LAST PROJECT – RI 141501

## **RESTAURANT 1914 SURABAYA WITH THE CONCEPT OF COLONIAL LUXURY**

ERWIN KURNIAWAN  
3412100050

Supervisor

Ir. Prasetyo Wahyudie, MT.

Ir. Nanik Rachmaniyah, MT.

INTERIOR DESIGN DEPARTEMENT  
Civil and Planning Faculty  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
2016

## LEMBAR PERSETUJUAN

### RESTORAN 1914 SURABAYA DENGAN KONSEP KOLONIAL LUXURY

#### TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik  
Pada

Jurusan Desain Interior Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut  
Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

**ERWIN KURNIAWAN**  
**NRP 3412100050**

Disetujui oleh Tim Pembimbing Tugas Akhir :

1. Ir. Prasetyo Wahyudie, MT..... (Pembimbing I)  
NIP 19650120 198903 1 002
2. Ir. Nanik Rachmaniyah, MT..... (Pembimbing II)  
NIP 19651109 199002 2001

**SURABAYA,**  
**JULI 2016**

## ABSTRAK

Seiring berubahnya gaya hidup masyarakat kota Surabaya, para pelaku bisnis dan masyarakat menjadikan restoran sebagai tempat untuk sarana bersosialisasi, dan berkumpul dengan teman, keluarga maupun relasi bisnis sambil menikmati makanan dan minuman. Suasana dan konsep yang dimiliki suatu restoran sangat berpengaruh pada pengunjung untuk datang, baik dari desain interior maupun atmosfer yang disuguhkan restoran yang mampu membuat pengunjung merasa nyaman dan terpuaskan akan kebutuhan suasana restoran yang mampu membuat suasana hati pengunjung menjadi kondusif untuk menunjang aktivitas yang dilakukan di dalam restoran.

Perancangan ini menggunakan objek Restoran 1914 Surabaya yang bergerak di bidang kuliner. Tujuan mendesain untuk menjadikan Restoran 1914 Surabaya sebagai salah satu tempat favorit untuk masyarakat Surabaya dalam bersosialisasi, *refreshing* dan kuliner dengan mengutamakan konsep dan optimalisasi fungsi fasilitasnya sehingga menambah daya tarik pelanggan Restoran 1914 Surabaya.

Metode yang digunakan adalah metode deskriptif yang meliputi identifikasi masalah, pengumpulan data, analisa data, konsep dan gagasan desain serta pengembangan desain yang menghasilkan desain akhir yang menyelesaikan permasalahan dalam penelitian.

Desain akhir berupa desain Restoran 1914 Surabaya dengan Konsep Kolonial Luxury. Kesan colonial ditampilkan melalui aspek material, warna, dan bentuk. Sedangkan pada luxury ditampilkan melalui warna, dan pencahayaan.

Kata Kunci : *Restoran 1914 Surabaya, Kolonial, Luxury.*

## **ABSTRACT**

As changing lifestyles people of Surabaya, businesses and communities to make the restaurant as a place to socialize the means, and hanging with friends, family or business associates while enjoying food and drink. The ambience and concept owned a restaurant is very influential on the visitor to come, both in interior design and atmosphere that are served restaurant that can make visitors feel comfortable and satisfied the needs of the restaurant ambience is able to create a mood of visitors be conducive to support the activities undertaken in restaurant.

This design uses the object Surabaya Restaurants 1914 engaged in the design to make culinary.Final desain of Restaurants Surabaya in 1914 as one of the favorite places for people of Surabaya in socializing, refreshing and culinary with emphasis on the concept and the optimization function facilities thereby increasing customer appeal Restaurants 1914 Surabaya.

The method used is descriptive method that includes problem identification, data collection, data analysis, concepts and ideas of design and design development to produce the final design that solve problems in research.

The final design of the form design with the Concept Restaurants 1914 Surabaya Luxury Colonial. The impression colonial displayed through the material aspect, color, and shape. While the luxury displayed by color, and lighting.

**Keywords:** *1914 Restaurant Surabaya, Colonial, Luxury*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR DIAGRAM.....	xv
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.3 Permasalahan.....	3
1.4 Ruang Lingkup.....	4
1.5 Target Pengunjung.....	5
BAB II : KAJIAN PUSTAKA EKSISTING DAN PEMBANDING.....	7
2.1 Kajian Restoran .....	7
2.2 Kajian Kolonial.....	9
2.3 Kajian Luxury.....	21
2.4 Karakteristik Pengunjung Restoran 1914 Surabaya.....	28
2.5 Kajian Anthropometri dan Ergonomi.....	29
2.6 Kajian Eksisting.....	35
2.7 Studi Pembanding.....	42
BAB III : METODE DESAIN.....	45
3.1 Diagram Alur Metode Desain.....	46
3.2 Tahap Pengumpulan Data.....	46



3.3 Wawancara.....	48
3.4 Studi Literatur.....	48
BAB IV : ANALISA DATA.....	49
4.1 Data.....	49
4.2 Analisa Eksisting.....	49
BAB V : KONSEP DESAIN	
5.1 Konsep Perancangan.....	57
5.2 Transformasi Konsep Rancangan.....	57
BAB VI : Hasil Desain.....	67
6.1 Alternatif Layout.....	67
6.2 Ruang Terpilih 1.....	76
6.3 Ruang Terpilih 2.....	78
6.4 Ruang Terpilih 3.....	80
BAB VII : KESIMPULAN DAN SARAN.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN.....	87
BIOGRAFI PENULIS.....	111

## DAFTAR GAMBAR

Gambar.1 Empire Style.....	11
Gambar.2 Neo Klasik.....	13
Gambar.3 Vernacular Belanda.....	14
Gambar.4 Neo Gothic.....	15
Gambar.5 Nieuwe Bouwen.....	15
Gambar.6 Art Nouveau.....	18
Gambar.7 Hanging Lamp.....	22
Gambar.8 Localised Lighting.....	23
Gambar.9 Accent Lighting.....	23
Gambar.10 Effect Lighting.....	24
Gambar.11 Warna.....	26
Gambar.12 Logo Restoran 1914 Surabaya.....	27
Gambar.13 Warna Kolonial.....	28
Gambar.14 Warna Luxury.....	28
Gambar.14 Struktur Organisasi Restoran 1914 Surabaya.....	23
Gambar.15 Hubungan-hubungan display / visual.....	30
Gambar.16 Pos Kerja Penerima Tamu.....	30
Gambar.17 Tempat Duduk Lounge.....	31
Gambar.18 Tempat Duduk Lounge / Konfigurasi Melingkar.....	31
Gambar.19 Tempat Duduk Lounge / Hubungan Jarak Bersih.....	32
Gambar.20 Zoning Pada <i>Counter</i> makanan.....	32
Gambar.21 Ergonomi Bar.....	33
Gambar.22 Jarak Bersih antar Kursi (Stool).....	33
Gambar.23 Meja Cocktail.....	33
Gambar.24 Kedalaman meja minimal dan optimal / jarak bersih vertical.....	34

Gambar.25 Jalur pelayanan / Jarak bersih antar meja.....	34
Gambar.26 Restoran 1914 Surabaya.....	35
Gambar.27 Logo Restoran 1914 Surabaya.....	36
Gambar.28 Struktur Organisasi Restoran 1914 Surabaya.....	37
Gambar.29 Denah Eksisting Restoran 1914 Surabaya.....	38
Gambar.30 Consulat.....	41
Gambar.31 VIP Room.....	41
Gambar.32 Interior Restoran.....	42
Gambar.33 Interior Restoran Casa Fontana.....	43
Gambar.34 Denah Alternatif 1.....	67
Gambar.35 Denah Alternatif 2.....	69
Gambar.36 Denah Alternatif 3.....	72
Gambar.37 Denah Ruang Consulat.....	76
Gambar.38 Interior Ruang Consulat.....	77
Gambar.39 Interior Ruang Consulat.....	77
Gambar.40 Denah VIP Room.....	78
Gambar.41 Interior VIP Room.....	79
Gambar.42 Interior VIP Room.....	79
Gambar.43 Denah Ruang Hemingway's.....	80
Gambar.44 Interior Hemingway's.....	81
Gambar.45 Interior Hemingway's.....	81

## DAFTAR TABEL

Table.1 Suhu Warna dan Pengaruhnya.....	25
Tabel.2 Efek Warna Terhadap Psikologi.....	26
Tabel.3 Alur Pengumpulan Data.....	46
Tabel.4 Tabel Kebutuhan Ruang.....	58
Tabel.5 Perbandingan Ruangan 1.....	61
Tabel.6 Perbandingan Ruangan 2.....	61
Tabel.7 Perbandingan Ruangan 3.....	63
Tabel.8 Tabel Nilai Bobot Relatif.....	74
Tabel.9 Weight Method.....	75

## **DAFTAR DIAGRAM**

Diagram.1 Hubungan Ruang.....	50
Diagram.2 Konsep Rancangan.....	57



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Surabaya adalah ibu kota Provinsi Jawa Timur, Indonesia sekaligus menjadi kota metropolitan terbesar di provinsi tersebut. Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta. Surabaya juga terkenal dengan sebutan Kota Pahlawan karena sejarahnya yang sangat diperhitungkan dalam perjuangan Arek-Arek Suroboyo (Pemuda-Pemuda Surabaya) untuk mempertahankan kemerdekaan bangsa Indonesia dari penjajah. Letak Kota Surabaya yang sangat strategis berada hampir di tengah wilayah Indonesia dan tepat di selatan Asia menjadikannya sebagai salah satu kota penting bagi kegiatan perdagangan di Asia Tenggara. Sebagai kota metropolitan, Surabaya menjadi pusat kegiatan ekonomi, keuangan, dan bisnis di daerah Jawa Timur dan sekitarnya. Surabaya juga memiliki destinasi wisata yang sangat diminati wisatawan, seperti : wisata alam (Pantai Kenjeran), wisata sejarah (Tugu Pahlawan, Museum W.R. Supratman, Museum Jalesveva Jayamahe, dll), wisata religi (Masjid Nasional Al Akbar, Makam Sunan Ampel, Masjid Cheng Ho Surabaya), wisata keluarga (Kebun Binatang Surabaya, Ciputra Waterpark, Taman Remaja Surabaya), wisata kuliner. Salah satu sarana pariwisata di Surabaya yang berpotensi dikembangkan untuk wisata kuliner adalah restoran. Restoran saat ini bukan hanya lagi sekedar tempat untuk menikmati makanan dan minuman saja, tetapi juga dipakai untuk tempat berkumpul keluarga dan bertemu rekan bisnis sambil menikmati makanan dan minuman yang tersedia.

Sadar akan peluang bisnis dan juga banyaknya destinasi wisata yang berada di Surabaya, yang membuat semakin banyak pengusaha di Surabaya memberanikan diri untuk membuka restoran dengan berbagai macam keunikan kuliner dari berbagai daerah, bahkan tidak jarang ada beberapa restoran yang memiliki jenis menu makanan yang berasal dari beberapa daerah sekaligus dalam satu restoran. Namun terkadang beberapa restoran tersebut tidak mendukung keunikan dari asal jenis masakan mereka dengan desain interiornya, sehingga atmosfer atau suasana asal makanan terkadang kurang terasa bahkan hilang sama sekali saat pengunjung berada di dalam restoran, padahal itu merupakan salah satu modal yang besar bagi restoran untuk menonjolkan keunikannya, bahkan ada beberapa restoran yang tidak maksimal dalam memenuhi kebutuhan aktivitas pengunjung maupun karyawan, sehingga aktivitas di dalam restoran menjadi terganggu. Beberapa masalah tersebut terjadi karena minimnya pengetahuan owner akan desain interior yang pas dan nyaman untuk menonjolkan kekhasan asal masakan dan tentunya tetap mengutamakan kebutuhan aktivitas restoran, oleh karena itu dibutuhkan desainer interior yang benar-benar mengerti akan kriteria yang baik untuk membangun



sebuah restoran dengan konsep yang sesuai, agar dapat menarik minat pengunjung dan memenuhi seluruh aktivitas di dalamnya.

Restoran 1914 Surabaya, merupakan salah satu restoran ternama di Surabaya yang menyuguhkan berbagai macam masakan Eropa. Restoran ini cukup strategis yaitu berlokasi di Jl. Darmokali No.10, Surabaya, Jawa Timur 60241.

Pada laporan dengan judul “Restoran 1914 Surabaya dengan Konsep Kolonial Luxury” kali ini merupakan alih fungsi bangunan yang sebelumnya berupa rumah tinggal pada jaman kolonial Belanda. Kasus ini menarik untuk diangkat karena restoran ini memiliki menu khas Eropa dan juga berada di bangunan kolonial dengan pengunjung ekonomi menengah ke atas. Ini merupakan sebuah tantangan untuk bisa merancang interior restoran yang tidak hanya nyaman tetapi juga mampu memberikan nuansa mewah dan juga asal dari masakan tersebut.



## **1.2 Tujuan dan Manfaat**

### **1.2.1 Tujuan**

- a. Desain interior Restoran 1914 Surabaya diharapkan mampu menciptakan sirkulasi yang baik dan tidak mengganggu aktivitas pengguna restoran
- b. Mewujudkan desain interior Restoran 1914 Surabaya yang mampu menciptakan suasana hati yang baik bagi pengguna dengan sistem pencahayaan.
- c. Mewujudkan desain interior Restoran 1914 Surabaya yang mampu memberi daya tarik dan ciri khas dari menu yang ditawarkan.

### **1.2.2 Manfaat**

- a. Bagi Mahasiswa

Menggali dan mengembangkan potensi kreatif dalam melakukan perancangan desain interior pada objek Restoran dengan mengacu pada studi kasus sebenarnya yang ada di lapangan dengan mengacu dari analisa, riset, dan observasi untuk mendapatkan konsep desain interior yang mampu memberikan daya tarik pada pengunjung restoran.

- b. Bagi Restoran 1914 Surabaya

Menawarkan alternatif konsep desain Restoran 1914 Surabaya yang baru dengan memberikan suasana yang sesuai dengan menu yang ditawarkan oleh restoran dan juga keinginan dan kebutuhan dari pengunjung Restoran.

- c. Bagi Pengunjung

Memberikan desain interior yang sesuai dengan keinginan pengunjung dengan tetap mendukung ke khasan makanan dari menu yang ditawarkan oleh Restoran.

## **1.3 Identifikasi Masalah**

- a. Zoning yang kurang maksimal pada restoran, yang membuat sirkulasi pada restoran menjadi terganggu





- b. Pencahayaan yang terkesan kurang menarik yang membuat pengunjung cepat bosan
- c. Kurang memaksimalkan ciri khas dan asal makanan tersebut pada desain interior restoran.

#### **1.4 Batasan Masalah**

- a. Bangunan merupakan cagar budaya.
- b. Pembahasan bukan pada arsitekturalnya melainkan pada desain interiornya saja.
- c. Fokus desain pada pengguna restoran area lounge, vip room, Hemingway's room.

#### **1.5 Rumusan Masalah**

- a. Bagaimana mendesain interior restoran yang mampu menciptakan zoning dan sirkulasi yang baik ?
- b. Bagaimana mendesain pencahayaan pada interior restoran yang membuat pengunjung betah berada di restoran ?
- c. Bagaimana desain interior yang dapat memberikan daya tarik dan ciri khas yang sesuai dengan menu khas eropa yang ditawarkan oleh restoran ?

#### **1.6 Ruang Lingkup**

Batasan / lingkup pekerjaan adalah sebagai berikut :

##### **1. Melakukan studi dan analisa mengenai :**

- a. Pengembangan interior sesuai dengan gaya kolonial
- b. Pengaruh pencahayaan pada restoran
- c. Pola pikir dan gaya hidup masyarakat ekonomi menengah ke atas
- d. Furniture dan elemen estetis yang mendukung gaya kolonial

##### **2. Pengembangan desain dilakukan melalui :**

- a. Desain furniture yang ada sehingga bercirikan kolonial



- b. Interior ruang ( Ceiling, Wall, Floor, Material ) yang menunjang konsep desain
- c. *Zoning* dan *Blocking* area sesuai dengan sirkulasi dan kebutuhan pengguna yang diberikan oleh pihak restoran kepada pelanggannya.
- d. Komponen kelengkapan (Furniture, Furnishing, Equipment, dan Element Estetis)
- e. Komponen pendukung (*Lighting*)
- f. Orientasi menampilkan kesan interior restoran yang luxury dan memberikan atmosfer atau suasana asal makanan tersebut yang sesuai dengan visi misi restoran

### **1.7 Target Pengunjung**

Target pengunjung restoran ini adalah masyarakat umum, baik pegawai negeri, swasta, ataupun wirausaha. Namun kebanyakan pengunjung dari restoran ini adalah masyarakat ekonomi menengah ke atas, karena masyarakat tersebut dapat memuaskan diri di restoran tanpa terbebani oleh harga pada menu restoran tersebut.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA, EKSISTING DAN PEMBANDING

#### 2.1 Kajian Restoran

Tahun 1765 Monsier Boulanger membuka restoran soup di Perancis bertuliskan “*VENITE ADME OMNES QUI STOMACHO LABORATORATIS ET EGO RESTAURABO VOS*” yang artinya datanglah kalian semua kepada saya, bagi anda yang perutnya keroncongan karena lapar, saya akan memulihkan kondisi anda. Tulisan ini mampu menarik perhatian orang yang lewat untuk masuk ke restoran. Soupnya diberi nama “*Le Restaurant Divin*” yaitu obat untuk menyegarkan.

Kata “restaurant” sendiri berasal dari bahasa perancis, asal kata “*restaure*” berarti memulihkan kembali. Menurut Soekresno (2001 : 16), restoran adalah suatu usaha komersial yang menyediakan jasa pelayanan makanan dan minuman bagi umum dan dikelola secara umum, Sedangkan pada *Dictionary of Hotels, Tourism, And Catering Management (1994)* dikatakan bahwa restoran adalah tempat dimana orang dapat membeli dan makan makanan.

#### - Jenis-jenis Restoran

Berdasarkan pengelolaan dan sistem penyajian , restoran dapat di klasifikasikan menjadi 3 ( Soekresno, 2001 : 17), yaitu :

##### a. Restoran Formal (*Formal Restaurant*)

Pengertian formal restoran adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan pelayanan yang eksklusif.

Ciri – cirinya dari Restoran Formal antara lain penerimaan pelanggan dengan sistem pemesanan tempat terlebih dulu, pelanggan menggunakan pakaian formal, menu pilihan yang disediakan adalah menu klasik / menu eropa populer,



#### **b. Restoran Informal (*Informal Restaurant*)**

Restoran informal adalah industri lebih mengutamakan kecepatan pelayanan, kepraktisan. Ciri-cirinya antara lain harga makanan dan minuman relatif murah, penerimaan pelanggan tanpa sistem pesan tempat, pelanggan yang datang tidak terikat untuk mengenakan pakaian formal, sistem penyajian yang dipakai *american service / ready Plate* bahkan *self service* ataupun *counter service*, tidak menyediakan hiburan musik hidup. Contoh Restoran informal, yaitu : *Café, Cafeteria, Fast Food Restaurant, Coffe Shop, Pub Snack Bar*, dan sebagainya.

#### **c. *Specialties Restaurant***

Pengertian *Specialties restaurant* adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan menyediakan makanan khas dan diikuti dengan sistem penyajian yang khas dari suatu negara tertentu.

Ciri – cirinya antara lain menyediakan sistem pemesanan tempat, menyediakan menu khas suatu negara tertentu, populer, dan disenangi banyak pelanggan secara umum, sistem penyajian disesuaikan dengan budaya negara asal dan dimodifikasi dengan budaya internasional, hanya dibuka untuk menyediakan makan siang atau makan malam, menu ala carte dipresentasikan oleh pramusaji kepada pelanggan, biasanya menghadirkan musik / hiburan khas negara asal, harga makanan relatif tinggi dibandingkan dengan informal restaurant dan lebih rendah dibanding *formal restaurant*, jumlah tenaga service sedang dengan standart kebutuhan.

*Restoran 1914 Surabaya termasuk kedalam Specialties Restaurant, karena restoran 1914 Surabaya menyediakan makanan khas dan diikuti dengan sistem penyajian yang khas dari suatu negara tertentu.*



### - Syarat Restoran

Menurut S.K. Memparpostel No.KM. 37/PW,304/MPPT 86 Tanggal 27 Juni 1996, syarat sebuah rumah makan antara lain:

- a. Jumlah tempat duduk sebanding dengan luas ketentuan 1,5 m<sup>2</sup> per tempat duduk
- b. Letak ruang makan berhubungan dengan dapur.
- c. Meja dilengkapi dengan place mats.
- d. Sirkulasi udara memadai dan tersedianya pengatur suhu udara.
- e. Tersedia fasilitas bantu untuk pelayanan.
- f. Tersedia toilet umum. Toilet pria dan wanita terpisah.
- g. Cukup penerangan.
- h. Gudang penyimpan bahan makanan terpisah sesuai jenisnya.
- i. Lantai tidak licin dan dibuat selokan- selokan saluran pembuangan air yang memadai dan lancar.
- j. Terpasangnya alat penghisap dan saluran pembuangan asap dapur saluran air bersih lancar dan mencukupi.

## 2.2 Kajian Kolonial

Kolonial adalah gaya desain yang cukup populer di Netherland tahun 1624-1820. Ciri-cirinya yakni facade simetris, material dari batu bata atau kayu tanpa pelapis, entrance mempunyai dua daun pintu, pintu masuk terletak di samping bangunan, denah simetris, jendela besar berbingkai kayu, terdapat dormer (bukaan pada atap) (Ball, 1980:12).

Gaya desain ini timbul dari keinginan dan usaha orang Eropa untuk menciptakan daerah jajahan seperti negara asal mereka. Pada kenyataannya, desain tidak sesuai dengan bentuk aslinya karena iklim berbeda, material kurang tersedia, teknik di negara jajahan, dan kekurangan lainnya. Akhirnya, diperoleh bentuk modifikasi yang menyerupai desain di negara mereka (Pile, 2000: 154), kemudian gaya ini disebut gaya kolonial (Sumintardja, 1978:116).



Helen Jessup dalam Sumalyo (1993) membagi periodisasi perkembangan arsitektur kolonial Belanda di Indonesia dari abad ke 16 sampai tahun 1940-an menjadi empat bagian, yaitu:

**a. Abad 16 sampai tahun 1800-an**

Selama periode ini gaya kolonial Belanda kehilangan orientasinya pada bangunan tradisional di Belanda serta tidak mempunyai suatu orientasi bentuk yang jelas. Yang lebih buruk lagi, bangunan-bangunan tersebut tidak diusahakan untuk beradaptasi dengan iklim dan lingkungan setempat.

**b. Tahun 1800-an sampai tahun 1902**

Pemerintah Belanda mengambil alih Hindia Belanda dari VOC. Setelah pemerintahan tahun 1811-1815 wilayah Hindia Belanda sepenuhnya dikuasai oleh Belanda. Pada saat itu, di Hindia Belanda terbentuk gaya arsitektur tersendiri yang dipelopori oleh GubernurJenderal HW yang dikenal engan the Empire Style, atau The Dutch Colonial Villa: Gaya arsitektur neo-klasik yang melanda Eropa (terutama Prancis) yang diterjemahkan secara bebas.

Hasilnya berbentuk gaya Hindia Belanda yang bercitra Kolonial yang disesuaikan dengan lingkungan lokal, iklim dan material yang tersedia pada masa itu. Bangunan-bangunan yang berkesan grandeur (megah) dengan gaya arsitektur Neo Klasik dikenal Indische Architectuur karakter arsitektur seperti :

1. Denah simetris dengan satu lantai, terbuka, pilar di serambi depan dan belakang (ruang makan) dan didalamnya terdapat serambi tengah yang mejuju ke ruang tidur dan kamarkamar lainnya.
2. Pilar menjulang ke atas (gaya Yunani) dan terdapat gevel atau mahkota di atas serambi depan dan belakang.
3. Menggunakan atap perisai.



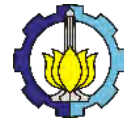
**Gambar.1** Empire Style

Sumber : Google Images/Empire Style

**c. Tahun 1902 sampai tahun 1920-an**

Secara umum, ciri dan karakter arsitektur kolonial di Indonesia pada tahun 1900-1920-an :

1. Menggunakan Gevel (gable) pada tampak depan bangunan
2. Bentuk gable sangat bervariasi seperti curvilinear gable, stepped gable, gambrel gable, pediment (dengan entablure).
3. Penggunaan Tower pada bangunan.
4. Tower pada mulanya digunakan pada bangunan gereja, kemudian diambil alih oleh bangunan umum dan mode pada arsitektur kolonial Belanda pada abad ke 20.
5. Bentuknya bermacam-macam, ada yang bulat, segiempat ramping, dan ada yang dikombinasikan dengan gevel depan.
6. Penggunaan Dormer pada bangunan
7. Penyesuaian bangunan terhadap iklim tropis basah
8. Ventilasi yang lebar dan tinggi.
9. Membuat Galeri atau serambi sepanjang bangunan sebagai antisipasi dari hujan dan sinar matahari.



#### **d. Tahun 1920 sampai tahun 1940-an**

Gerakan pembaharuan dalam arsitektur baik di tingkat nasional maupun internasional. Hal ini mempengaruhi arsitektur kolonial Belanda di Indonesia. Pada awal abad 20, arsitek-arsitek yang baru datang dari negeri Belanda memunculkan pendekatan untuk rancangan arsitektur di Hindia Belanda. Aliran baru ini, semula masih memegang unsur-unsur mendasar bentuk klasik, memasukkan unsur-unsur yang terutama dirancang untuk mengantisipasi matahari hujan lebat tropik. Selain unsur-unsur arsitektur tropis, juga memasukkan unsur-unsur arsitektur tradisional (asli) Indonesia sehingga menjadi konsep yang eklektis. Konsep ini nampak pada karya Maclaine Pont seperti kampus Technische Hogeschool (ITB), Gereja Poh sarang di Kediri.

#### **2.2.1 BEBERAPA ALIRAN YANG MEMPENGARUHI PERKEMBANGAN ARSITEKTUR KOLONIAL DI INDONESIA**

##### **- Gaya Neo Klasik (the Empire Style / the Dutch Colonial Villa) (tahun (1800))**

Ciri-ciri dan karakteristik :

- a. Denah simetris penuh dengan satu lanmtai atas dan ditutup dengan atap perisai.
- b. Temboknya tebal
- c. Langit – langitnya tinggi
- d. Lantainya dari marmer
- e. Beranda depan dan belakang sangat luas dan terbuka
- f. Diujung beranda terdapat barisan pilar atau kolom bergaya Yunani (doric, ionic, korinthia)
- g. Pilar menjulang ke atas sebagai pendukung atap
- h. Terdapat gevel dan mahkota diatas beranda depan dan belakang





- i. Terdapat central room yang berhubungan langsung dengan beranda depan dan belakang, kiri kananya terdapat kamar tidur
- j. Daerah servis dibagian belakang dihubungkan dengan rumah induk oleh galeri.
- k. Beranda belakang sebagai ruang makan.
- l. Terletak ditengah luas dengan kebun di depan, samping dan belakang



**Gambar.2** Neo Klasik

Sumber : Google Images/Neo Klasik

- **Bentuk Vernacular Belanda dan Penyesuaian Terhadap Iklim Tropis (sesudah tahun 1900)**

Ciri-ciri dan Karakteristik :

- a. Penggunaan gevel(gable) pada tampak depan bangunan
- b. Penggunaan tower pada bangunan
- c. Penggunaan dormer pada bangunan

Beberapa penyesuaian dengan iklim tropis basah di Indonesia:

- a. Denah tipis bentuk bangunan ramping



- b. Banyak bukaan untuk aliran udara memudahkan cross ventilasi yang diperlukan iklim tropis basah
- c. Galeri sepanjang bangunan untuk menghindari tampias hujan dan sinar matahari langsung
- d. Layout bangunan menghadap Utara Selatan dengan orientasi tepat terhadap sinar matahari tropis Timur Barat



**Gambar.3** Vernacular Belanda

Sumber : Google Images/Vernacular Belanda Surabaya

- **Gaya Neogothic ( sesudah tahun 1900)**

Ciri-ciri dan karakteristik

- Denah tidak berbentuk salib tetapi berbentuk kotak
- Tidak ada penyangga( flying buttress) karena atapnya tidak begitu tinggi tidak runtu yang dinamakan double aisle atau nave seperti layaknya gereja gothic
- Disebelah depan dari denahnya disisi kanan dan kiri terdapat tangga yang dipakai untuk naik ke lantai 2 yang tidak penuh
- Terdapat dua tower( menara ) pada tampak mukanya, dimana tangga tersebut ditempatkan dengan konstruksi rangka khas gothic
- Jendela kacanya berbentuk busur lancip



- Plafond pada langit-langit berbentuk lekukan khas gothic yang terbuat dari besi.



**Gambar.4** Neo ghotic

Sumber : Google Images/Neo Ghotic

- **Gaya Nieuwe Bouwen / International Style( sesudah tahun 1900-an)**
- Atap datar
- Gevel horizontal
- Volume bangunan berbentuk kubus
- Berwarna putih



**Gambar.5** Nieuwe Bouwen

Sumber : Google Images/Nieuwe Bouwen



Nieuwe Bouwen / International Style di Hindia Belanda mempunyai 2 aliran utama ;

A. Nieuwe Zakelijkheid

Ciri-ciri dan karakteristik ;

- Mencoba mencari keseimbangan terhadap garis dan massa
- Bentuk-bentuk asimetris void saling tindih ( interplay dari garis horizontal dan vertical)
- Contoh ; Kantor Borsumij ( GC. Citroen)

B. Ekspresionistik

Ciri-ciri dan karakteristik ; Wujud curvilinie

Contoh : villa Isola ( CP.Wolf ), Hotel Savoy Homann( AF aalbers)

- **Gaya Art Nouveau**

*Art Nouveau* adalah gerakan internasional dan gaya desain dan diterapkan terutama pada seni-seni dekoratif yang memuncak pada popularitas di pergantian abad 20 (1890-1905). Nama *Art Nouveau* adalah bahasa Perancis untuk ‘seni baru’. Gaya ini ditandai dengan bentuk organik, khususnya yang diilhami motif-motif bunga dan tanaman lain, dan juga sangat bergaya bentuk-bentuk lengkung yang mengalir. Gaya *Art Nouveau* dan pendekatannya telah diterapkan dalam hal arsitektur, melukis, furnitur, gelas, desain grafis, perhiasan, tembikar, logam, dan tekstil dan patung. Hal ini sejalan dengan filosofi *Art Nouveau* bahwa seni harus menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari.

Ciri-ciri gaya *Art Nouveau* :

1. Konsep Ruang

- Terinspirasi dari alam, bentukan-bentukan organik seperti struktur tentang daun dan kuncupnya, juga bunga lili, bunga matahari, akar pohon, angsa dan burung merak. Segala hal yang menyimbolkan kemurnian, kebebasan, dan harapan.



- Menyukai bentukan 2 dimensi, tidak ada yang 3 dimensi.

## 2. Lantai

Didominasi lantai dengan finishing kayu/parquet, karpet/permadani dengan motif bunga yang diulang sehingga bisa menciptakan sebuah patra.

## 3. Dinding

Finishing dinding pada Art Nouveau menggunakan panel kayu, ubin keramik, dan wallpaper motif bunga berwarna terang yang disusun menjadi sebuah patra.

## 4. Dinding

Plafon pada Art Nouveau didominasi oleh material kertas plafon motif bunga dengan detail stencil pada pusat plafon. Selain itu digunakan juga plafon dengan ekspose kayu vertikal dan horizontal.

## 5. Pintu

Menggunakan pintu kayu dengan kombinasi kaca berwarna motif bunga dan besi tempa serta handle pintu motif organik.

## 6. Jendela

Jendela terbuat dari kaca warna dekoratif yang diulang membentuk sebuah patra

## 7. Perabot

Menggunakan perabot built-in sistem tanam pada dinding, juga mebel produk massal. Dengan material kayu eboni yang berwarna alami serta dekorasi relief bunga.



**Gambar.6** Art Nouveau

Sumber :Google Images/Art Nouveau Furniture

#### 8. Material

Menggunakan material utama besi tempa, kayu, kaca warna, keramik, marmer, logam, kain, dan kertas.

#### 9. Warna

Warna-warna yang digunakan adalah warna putih dan warna-warna pastel.

#### - **Gaya Art and Craft**

Gaya Art and Craft muncul di Inggris dan dipelopori oleh John Ruskin dengan desainernya William Morris. Gaya ini timbul pada zaman industrialisasi untuk menciptakan lingkungan yang baru dan lebih indah dimana lebih memfokuskan diri untuk menggunakan kerajinan tangan terutama dengan bahan utama kayu.

Ciri-ciri gaya *Art and Craft* :

##### 1. Konsep Ruang :

- Pada gaya *Art and Craft* terdapat pengaruh Jepang dan Cina
- Konsep Arsitektur “total design” dengan menolak keras industrial

##### 2. Lantai

- Menggunakan teknik inlay pada pola lantai finishing kayu, marmer maupun karpet dengan motif flora/salur-salur.

##### 3. Dinding



Lapisan dinding menggunakan finishing panel kayu ukir, keramik yang disusun menjadi sebuah patra serta wallpaper motif flora.

#### 4. Plafon

Ekspose vertikal dan horizontal balok kayu serta menggunakan dekorasi stensil

#### 5. Pintu

Pintu yang sering digunakan pada gaya Art and Craft adalah daun pintu berbahan kayu berpanel, didetail, dan terdapat kombinasi kaca serta handle yang merupakan produk masal

#### 6. Jendela

Didominasi oleh jendela dengan bingkai dan panel kayu dengan kombinasi kaca.

#### 7. Perabot

Merupakan hasil kerajinan tangan, dengan menggunakan bahan utama kayu solid yang cenderung berwarna gelap.

#### 8. Material

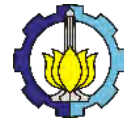
Menggunakan bahan dasar kayu, batu mrah, kayu kayu putih, kaca, kaca warna, besi, keramik, tekstil, dan kertas.

#### 9. Warna

Warna-warna yang sering digunakan pada gaya Art and Craft adalah warna alam yang cenderung gelap, seperti coklat, abu-abu, hitam, dan merah.

### - **Gaya Romaneska**

Gaya ini diperkenalkan oleh William the Conqueror pada 1066 dari Normandia di Perancis ke Inggris. Gaya ini berkarakter khas dalam sejarah seni karena bentukan melengkung pada jendela yang memiliki kesamaan bentukan pada masa Romawi kuno, hingga akhirnya gaya ini berkembang menjadi gaya Gothic. Di Indonesia dan di Malang khususnya gaya ini dipergunakan untuk bangunan gereja.



Ciri-ciri gaya Romaneska :

- Terdapat kemiripan dengan arsitektur Gothic pada struktur dan bentukan yang ada.
- Banyak menggunakan bentuk melingkar.
- Ornamen misterius, hasil imajinasi, proporsi yang tidak biasa, untuk menakuti pendosa.
- Struktur batu tanpa menggunakan semen, menggunakan sudut melingkar.
- Material yang digunakan adalah batu alam, kayu, dan stained glass.
- **Gaya Art Deco**

Gaya Art Deco muncul di tahun 1925. Gaya ini merupakan adaptasi dari bentukan historism ke bentukan modern.

Ciri-ciri gaya Art Deco :

#### 1. Konsep Ruang

Prohistoris, yaitu menggunakan benda-benda yang ada hubungannya dengan sejarah, misalnya : Piramida dari mesir yang digeometriskan menggunakan bentukan streamline (terlihat langsing dan kurus).

#### 2. Lantai

Didominasi oleh lantai dengan bahan teraso, keramik sintetis, parquet dan karpet bermotif patra geometrik dan diberi border.

#### 3. Dinding

Untuk memberi tekstur pada permukaan dinding, menggunakan wallpaper patra geometrik, dinding dengan panel kayu dan dinding dengan bermaterial logam.

#### 4. Plafon

Plafon pada art deco tidak jauh berbeda dengan Art Nouveau yakni menggunakan ekspose balok kayu vertikal dan horizontal dan detail ada pusat plafon.





## 5. Pintu

Menggunakan pintu kayu solid berpanel dengan kombinasi logam dan kaca pada daun pintu serta terdapat handel pintu.

## 6. Jendela

Pada art deco, jendela yang digunakan adalah yang berbahan kayu solid dengan kombinasi kaca polos. Kayu solid pada daun jendela berbentuk panel.

## 7. Perabot

Lebih didominasi perabot built-in massal. Dengan finishing lapisan kayu laminated dan warna eksotik

## 8. Material

Menggunakan bahan kayu, logam, kaca, cermin, kroon dan lain-lain.

## 9. Warna

Menggunakan warna-warna yang disuramkan, digelapkan seperti merah maroon, biru, biru tua, coklat tua, hitam dan warna-warna eksotik.

## 2.3 Kajian Luxury

### 2.3.1 Definisi Luxury

Luxury menurut desain adalah memberikan suatu kemewahan, memberikan kemewahan dalam :

- Pencahayaan : pencahayaan dengan menggunakan sistem pencahayaan umum (*General Lighting*), pencahayaan setempat (*Localised Lighting*), pencahayaan aksen (*Accent Lighting*), Pencahayaan Efek (*Effect Lighting*).

- General Lighting

General lighting atau pencahayaan umum adalah sistem pencahayaan yang menjadi sumber penerangan utama. Umumnya penerangan dilakukan dengan cara menempatkan titik lampu pada titik



tengah ruangan atau pada beberapa titik yang dipasang secara simetris dan merata.

Tujuan menggunakan general lighting adalah menghasilkan sumber cahaya secara terang dan menyeluruh. Lampu yang digunakan adalah lampu gantung (*Hanging Lamp*).



**Gambar.7** Hanging Lamp

Sumber : Google Images/Hanging Lamp

- Pencahayaan setempat (Localised Lighting)

Seperti pada pencahayaan umum, pencahayaan setempat juga mengiluminasi seluruh area namun dengan *luminaire* yang telah diatur secara fungsional untuk area kerja.



**Gambar.8** Localised Lighting

Sumber : Google Images/Localised Lighting

- Pencahayaan Aksen (*Accent Lighting*)

Accent lighting digunakan untuk menyorot atau memfokuskan pada suatu benda agar dapat lebih terlihat. Accent lighting juga biasanya menggunakan spotlight karena dapat menghasilkan bias cahaya yang kuat dan menghasilkan fokus pada objek yang dituju.



**Gambar.9** Accent Lighting

Sumber : Google Images/Accent Lighting

- Pencahayaan Aksen (*Accent Lighting*)

Jika pencahayaan aksen ingin menonjolkan bagian tertentu suatu objek atau ruang, pencahayaan efek digunakan untuk menciptakan *feature* yang atraktif.



Ada banyak teknik yang dapat digunakan untuk menciptakan pencahayaan yang atraktif antara lain melalui *ceiling-recessed downlight* yang ingin menciptakan cahaya yang atraktif pada dinding yang berdekatan dengan plafon atau *wall washing* yang ingin menonjolkan objek atau tekstur pada dinding. Juga ada *background lighting* yaitu teknik pencahayaan dari arah belakang objek. Biasa digunakan pada dinding, rak-rak lemari, *niches*, dan plafon (*up ceiling* atau *drop ceiling*).



**Gambar.10** Effect Lighting

Sumber : Google Images/Effect Lighting

### 2.3.2 Warna

Persepsi warna ditimbulkan oleh interaksi kompleks antara sumber cahaya, objek penglihatan dan otak (*Suptandar, J. Pamudji, dkk. Op.cit, hal 58*). Pada saat warna mengikuti perubahan sinar / cahaya, maka persepsi warna dan mekanisme mata untuk beradaptasi pada titik baru menjadikan warna objek akan terlihat mirip dengan sinar / cahaya tersebut. Fenomena ini disebut *color constancy*, yang merupakan kemampuan otak untuk mengubah warna cahaya (*Ibid*).

#### a. Kesan Warna

Warna cahaya pada suatu ruang akan mempengaruhi kesan manusia di dalamnya (*Norbert Lechner. Op.cit, hal 46*). Ruang dengan atmosfir cahaya



yang hangat akan menciptakan suasana ramah dan nyaman, sedangkan atmosfer yang dingin cenderung terlihat efisien dan bersih.

**Tabel.1** Suhu Warna dan Pengaruhnya

COLOUR TEMP.	WARM	NEUTRAL	COOL	DAYLIGHT
KELVIN RANGE	3000K	3500K	4100K	5000K
Associated Effects and Moods	Friendly Intimate Personal Exclusive	Friendly Inviting Non-threatening	Neat Clean Efficient	Bright Alert Exact colouration
Appropriate Applications	Restaurants Hotel Lobbies Boutiques Libraries Office Areas Retail Stores	Public reception areas Showrooms Bookstores Office areas	Office areas Conference rooms Classrooms Mass merchandisers Hospitals	Galleries Museums Jewellery stores Medical exam areas Printing companies

Sumber : Color and Light, 2007

- Warna dingin, memberi kesan kuat terhadap performa visual.
- Warna hangat , memberi kesan kuat terhadap rasa senang, rileks.

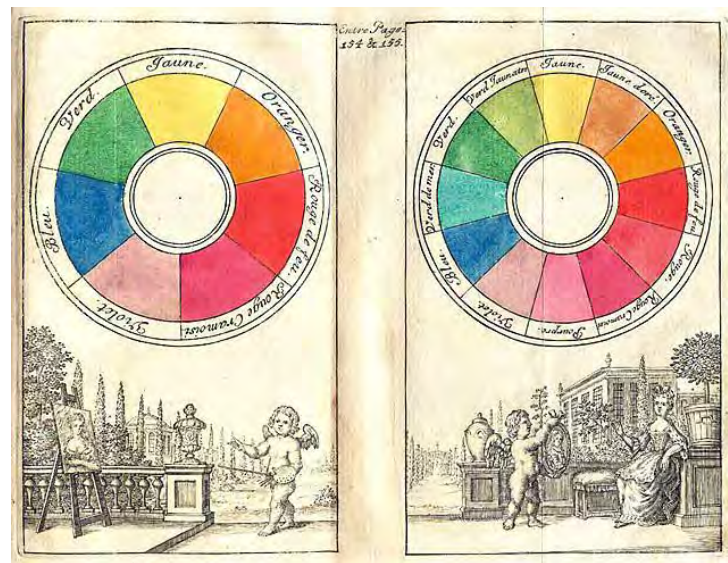
Warna hangat (merah, oranye, dan kuning) cenderung lebih menarik perhatian mata, sedangkan warna dingin (biru, hijau, dan abu-abu) cenderung rileks dan tidak terlalu menonjol. Pemilihan warna pada dinding dapat membuat ruang terasa lebih kecil atau lebih besar dari ukuran sebenarnya (Norbert Lechner, *Op.cit*, hal 385).

Dinding atas dan langit-langit yang menggunakan warna terang akan membuat ruang terkesan luas dan bersahabat, sedangkan dengan warna gelap akan membuat ruang terkesan mengecil dan kurang mengundang.

#### b. Psikologi Warna

Sebelum abad ke-15 para ilmuwan memperkenalkan warna, Leonardo Da Vinci telah menemukan warna utama fundamental atau psikologis, yaitu merah kuning, hijau, biru, hitam, dan putih (Sulasmi, 2002). Seiring perkembangan bidang psikologi membawa warna menjadi objek perhatian bagi para ahli psikologi. Para ilmuwan yakin bahwa persepsi visual terutama bergantung pada interpretasi otak terhadap suatu rangsangan yang diterima oleh mata.





**Gambar.11** Warna

Sumber : Google Images/Diagram Warna

Warna tidak hanya mempengaruhi *mood*, kesan subjektif dan objektif pada suatu ruang, namun juga mempengaruhi estemasi akan volum, berat, waktu, suhu dan rasa.

Efek dan karakter warna :

**Tabel.2** Efek Warna Terhadap Psikologi

Warna	Efek Psikologis		pengaruh terhadap rasa dan bau
	Impresi (+)	Impresi (-)	
merah	powerfull, optimis, semangat, hangat,, komunikatif	merangsang kemarahan dan agresivitas	<i>sweet, strong</i>
oranye	bersahabat, sosialisasi, senang, gembira, kreativitas	hiperaktif, intrusive	<i>substansial</i> (banyak/bervariasi)
kuning	ceria, cerah, penuh semangat, komunikatif, inspiratif, logis	silau, kesan menakutkan	Asam ( <i>sour</i> )
hijau	alami, menyegarkan, rileks, menenangkan, meredakan stress	perasaan terperangkap, bosan (tiresome)	<i>sour-juicy</i>



biru	harmonis, lapang, sejuk, tenteram, damai, hening, rileks	depresi, lesu, melankolis	<i>odourless</i>
ungu	spiritual mistis, misterius, menarik perhatian, sensual, feminim, anggun	lonely, sombong, angkuh	<i>heavy-sweet</i>
coklat	natural, netral, hangat, nyaman, elegan, menenangkan	kaku, berat	<i>musty (pengab), chocolate</i>
putih	kemurnian, polos, suci, perlindungan, tenteram, refleksi	perasaan dingin, kaku, terisolir, steril	<i>manis, creamy</i>
hitam	kuat, penuh percaya diri, maskulin, dramatis, misterius, elegan	lambang duka, perasaan tertekan	<i>spoilt (busuk)</i>
abu-abu	netral, kesan serius, damai, independen, stabil, kesan luas	dingin, kaku, tidak komunikatif	<i>mouldy</i>

Sumber : Color and Light, 2007

### 2.3.2.1 Warna Logo



**Gambar.12** Logo Restoran 1914 Surabaya

Sumber : Google Images/Logo Restoran 1914 Surabaya

Logo Restoran 1914 Surabaya mengambil tema warna luxury, yaitu dengan memakai warna gold dan hitam yang mewakili warna kemewahan.

### 2.3.2.2 Warna Kolonial



**Gambar.13** Warna Kolonial

Sumber : Dokumentasi Penulis

Warna kolonial yang akan diterapkan di interior adalah warna hangat, hal ini dikarenakan warna hangat akan membuat pengunjung menjadi nyaman.

### **2.3.2.3 Warna Luxury**



**Gambar.14** Warna Luxury

Sumber : Dokumentasi Penulis

Warna gold dan hitam, menggambarkan luxury atau kemewahan, elegan, serta jaminan kepuasan bagi setiap pengunjungnya.

## **2.4 Karakteristik Pengunjung Restoran 1914 Surabaya**

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan kuisioner yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa mayoritas pengunjung Restoran 1914 Surabaya berasal dari kalangan menengah keatas.

Berikut beberapa segmentasi pengunjung menurut hasil kuisioner yang telah disebarkan:

1. Wirausaha
2. Pegawai Swasta
3. Pegawai Negri
4. Pelajar/Mahasiswa





Secara umum, pengunjung Restoran 1914 Surabaya merupakan orang yang sudah bekerja dan ingin menikmati makanan khas eropa dan juga berkumpul dengan keluarga atau kerabat. Dari segmen tersebut dapat disimpulkan bahwa kesan luxury sangat sesuai untuk diterapkan pada desain restoran.

## 2.5 Kajian Antropometri dan Ergonomi

Kajian antropometri dan ergonomic ini digunakan untuk mendesain furniture dan ruangan yang sesuai dengan dimensi manusia. Menurut Sritomo (1989), salah satu bidang keilmuan ergonomis adalah istilah anthropometri yang berasal dari “antrho” yang berarti manusia dan “metron” yang berarti ukuran. Secara definitive anthropometri dinyatakan sebagai suatu studi yang menyangkut pengukuran dimensi tubuh manusia dan aplikasi perancangan yang menyangkut geometri fisik, massa dan kekuatan tubuh.

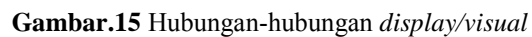
Pengertian anthropometri menurut Stevenson (1989) dan Nurmianto (1991) adalah suatu kumpulan data numeric yang berhubungan dengan karaktersistik tubuh manusia berupa ukuran, bentuk dan kekuatan, serta penerapan dari data tersebut untuk penanganan masalah desain. Data anthropometri digunakan untuk menentukan kenyamanan manusia dalam menggunakan furniture-furniture tersebut.

### 2.5.1 Penggunaan Data Anthropometri pada Area Lobby

Area Lobby membutuhkan data anthropometri untuk menentukan keergonomisan pegguan area tersebut. Berikut ini beberapa penggunaan data anthropometri pada area lobby :

- Hubungan Anthropometri dengan *display/visual*

Logo dan identitas sebuah restoran ditampilkan pada area lobby. Oleh karena logo merupakan tanda pengenal secara grafis bagi pengunjung restoran, maka harus diletakkan pada tempat yang mencolok secara visual. Dibawah ini adalah hubungan anthropometri dengan *display/visual* di area lobby :



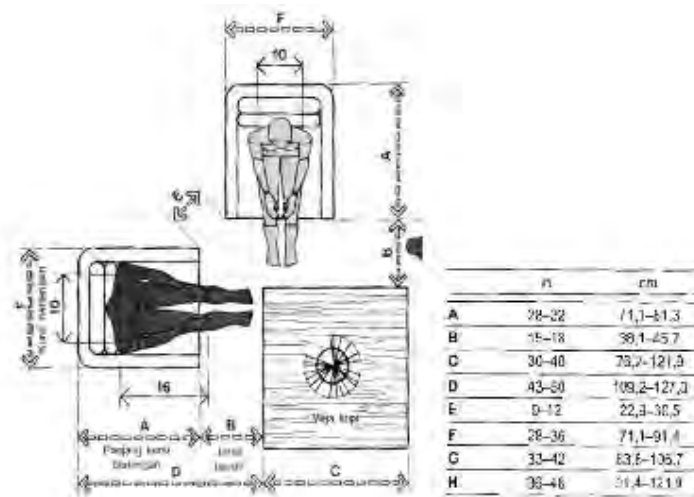
- Hubungan Anthropometri dengan Meja Resepsionis

	in	cm
A	40-48	101.5-121.0
B	24 min	60.4 min
C	15	45.7
D	22-40	55.9-76.2
E	28 min	108.1 min
F	44-47	61.0-83.5
G	34-39	84.4-99.1
H	2-3	50.5-72.4
I	2-4	5.1-10.2
J	4	15.2
K	43-49	107.8-121.5
L	34 min	86.4 min
M	43-45	111.8-121.5
N	34	137.2
O	26-36	56.7-76.2
P	34	6.1
Q	30	75.2
R	15-18	38.1-45.7
S	24-40	75.7-46.2
T	13-12	34.4-30.5
U	9-9	15.2-15.2
V	38-42	96.7-105.7

Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 2003

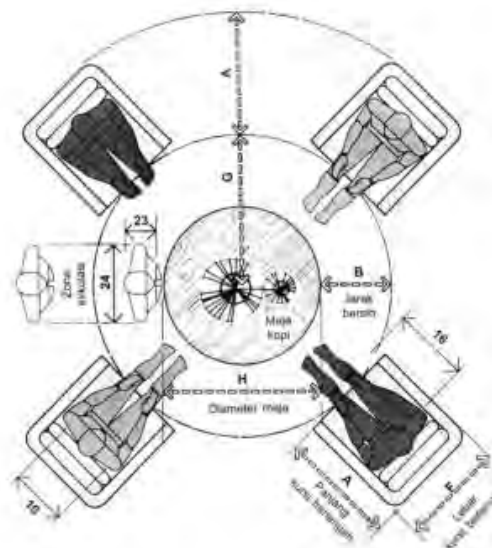
30

Data anthropometri dibawah ini digunakan untuk menentukan keergonomisan kursi-kursi dudukan untuk area *lounge*. Data-data tersebut digunakan untuk menentukan lebar dudukan, kedalaman dudukan, lebar meja dan jarak antar furniture.



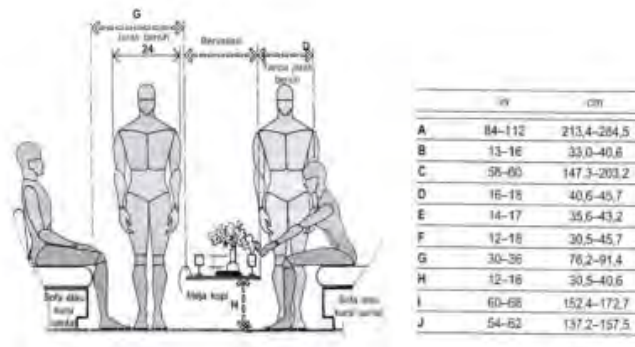
**Gambar.17** Tempat duduk *lounge*

Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 2003



**Gambar.18** Tempat duduk *lounge* / Konfigurasi melingkar

Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 2003



**Gambar.19** Tempat Duduk *lounge* / Hubungan jarak bersih

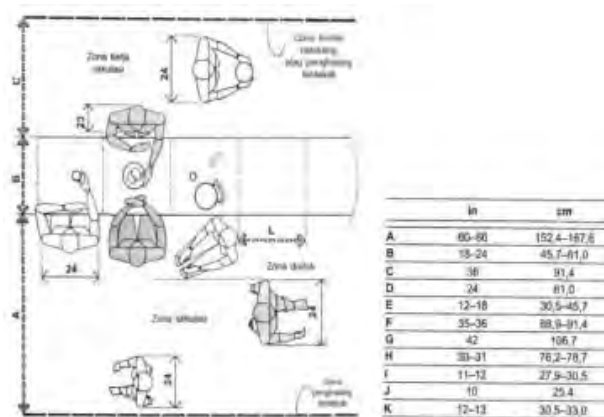
Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 2003

### 2.5.3 Penggunaan Data Anthropometri pada Area *Bar*

Area *Bar* membutuhkan data anthropometri untuk menentukan keergonomisan pengguna area tersebut. Berikut ini beberapa pengguna data anthropometri pada area *Bar* :

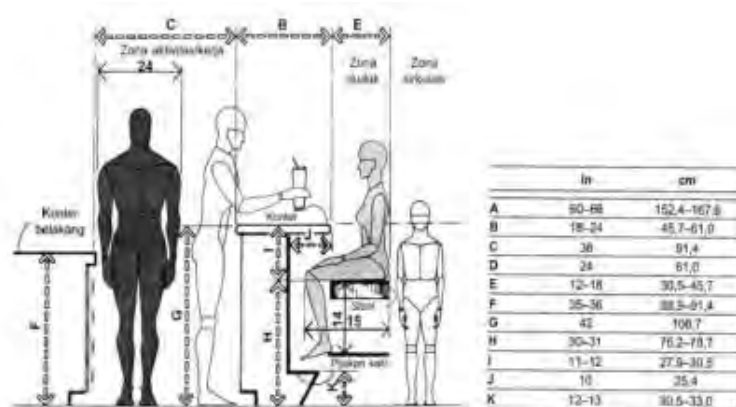
- Hubungan Data Anthropometri dengan Area *Counter*

Data anthropometri dibawah ini digunakan untuk mementukan keergonomisan meja *Counter* pada *Bar*. Data-data tersebut digunakan untuk menentukan tinggi meja *Counter*, lebar meja, jarak bersih antar kursi dan jarak bersih antar meja.



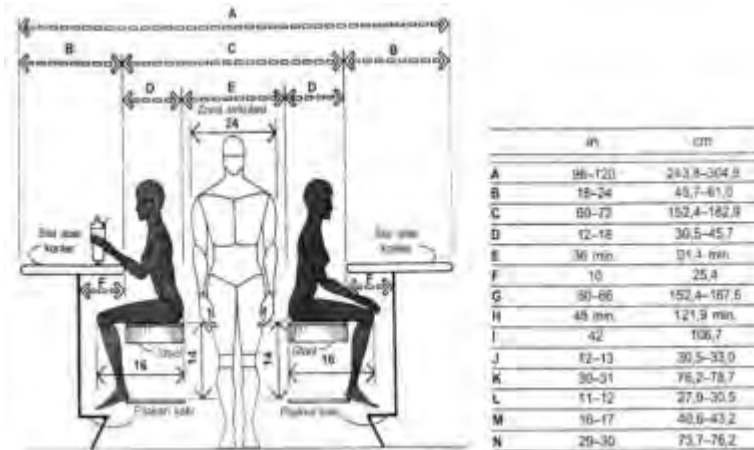
**Gambar.20** Zoning pada konter makanan

Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 2003



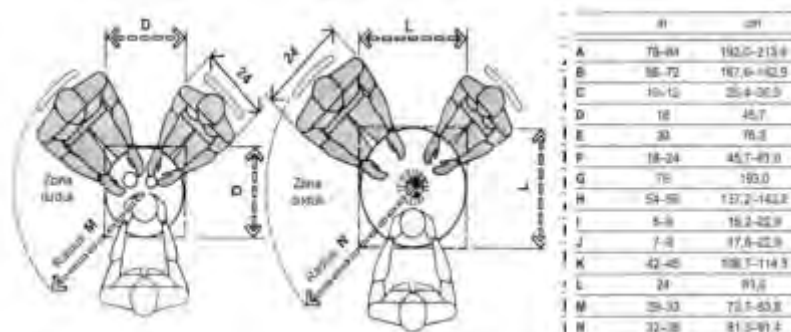
**Gambar.21** Ergonomi Bar

Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 2003



**Gambar.22** Jarak bersih antar kursi (Stool)

Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 2003

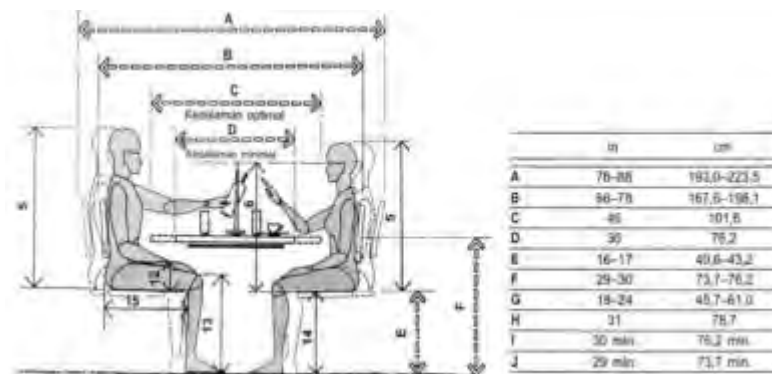


**Gambar.23** Meja Cocktail / Tempat duduk untuk 2 orang

Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 2003

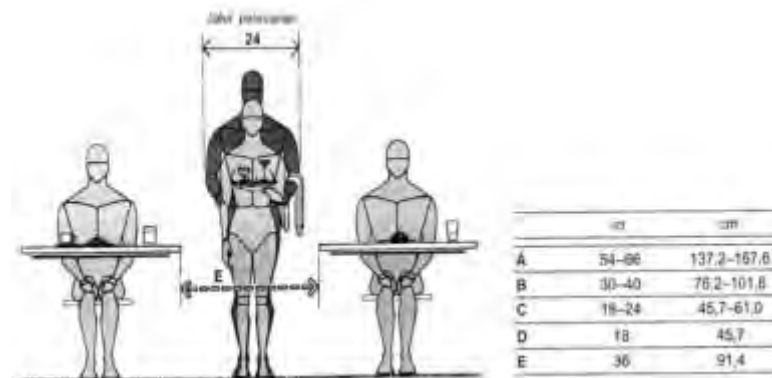
- Hubungan Data Anthropometri dengan Area Makan

Data anthropometri dibawah ini digunakan untuk menentukan keergonomisan meja makan pengunjung di area *bar*. Data-data tersebut digunakan untuk menentukan tinggi meja makan, lebar meja makan, jarak minimal meja, jarak optimal antar meja dan zona sirkulasi antar meja.



**Gambar.24** Kedalaman meja minimal dan optimal / jarak bersih vertical

Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 2003



**Gambar.25** Jalur pelayanan / Jarak bersih antar meja

Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 2003



## 2.6 Kajian Eksisting

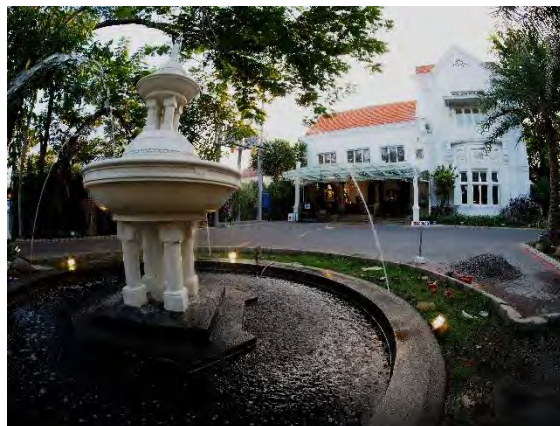
Dulunya adalah sebuah rumah tinggal yang dibangun oleh arsitek Fritz Joseph Pinedo (dibantu oleh JJ van Dongen). Dikisahkan bahwa penghuni pertama kali adalah keluarga keturunan Tionghoa (Tan Hie Sioe), dan lantas berganti dengan keluarga Belanda.

Disebutkan bahwa pemilik terakhir, sebelum dikelola oleh pemerintah Prancis, adalah Trimaryono, S.H dan Ir. Pranowo.

Mulai dari sebuah rumah tinggal, kemudian dihuni dan dikelola oleh Pemerintah Perancis dan Pusat Kebudayaan Perancis sampai difungsikan sebagai kantor perwakilan Perancis Konsulat Jenderal Surabaya (CCCL Surabaya).

CCCL Surabaya, yang berada di bawah Kedutaan Besar Prancis di Jakarta, ada sejak tahun 1967 dengan misi utama untuk memperkenalkan dan bekerja dengan pemerintah daerah di bidang seni dan budaya, bahasa dan ilmu pengetahuan.

CCCL Surabaya pindah pada tahun 2012, pada tahun 2013 bangunan tersebut direnovasi dan digunakan oleh 1914 Surabaya sampai sekarang.



**Gambar.26** Restoran 1914 Surabaya

Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)

### 2.6.1 Alamat Restoran 1914 Surabaya

Jalan Darmokali No.10, Tegalsari, Surabaya



Jawa Timur 60241

(031) 5611914

1914surabaya.com

### **2.6.2 Jam Operasional Restoran 1914 Surabaya**

11.00 – 02.00 WIB

### **2.6.3 Visi dan Misi**

Visi :

Sebagai tempat utama di Surabaya untuk bersantai, bersenang-senang dan bersosialisasi dengan hidangan makanan dan minuman internasional.

Misi :

- Mengutamakan kualitas dalam hal apapun yang dilakukan (pelayan) dan disajikan (makanan).
- Mengembangkan inovasi-inovasi baik dalam produk maupun pelayanan.
- Menumbuhkan ketrampilan dan pengetahuan karyawan guna mencapai performa operasional yang maksimal.
- Menjadikan perusahaan sebagai tempat tujuan utama konsumen untuk merasakan pengalaman tidak terlupakan sebagai bagian dari gaya hidup modern.

### **2.6.4 Corporate Image**



**Gambar.27** Logo Restoran 1914 Surabaya

Sumber : Google Images/Logo Restoran 1914 Surabaya





Restoran 1914 Surabaya menggunakan warna gold dan hitam, menggambarkan luxury atau kemewahan, elegan, serta jaminan kepuasan bagi setiap pengunjungnya.

### 2.6.5 Struktur Organisasi



Gambar.28 Struktur Organisasi Restoran 1914 Surabaya

Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)

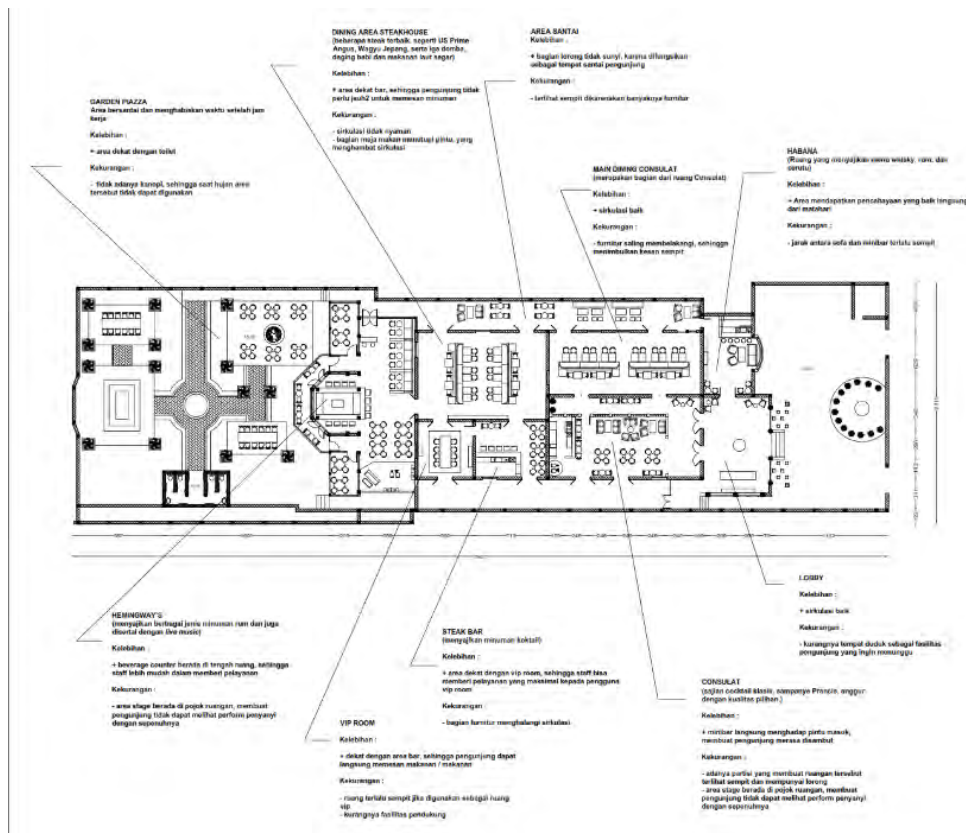
### 2.6.6 Fasilitas Restoran 1914 Surabaya

Fas yang berada di 1914 Surabaya :

1. Chicago (Steakhouse & Bar)
2. Consulat (Lounge and Martini Bar)
3. Habana (Whiskey & Cigar Bar)
4. Hemingway's (Rum Bar)
5. The Garden Piazza
6. Toilet
7. Tempat Parkir
8. Lobby



## 2.6.7 Denah Eksisting Restoran 1914 Surabaya



Gambar.29 Denah Eksisting Restoran 1914 Surabaya

Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)

### - Keterangan Denah Eksisting Restoran 1914 Surabaya

#### 1. Habana

Kelebihan :

+ Area mendapatkan pencahayaan yang baik langsung dari matahari

Kekurangan :

- jarak antara sofa dan minibar terlalu sempit

#### 2. Consulat

Kelebihan :

+ minibar langsung menghadap pintu masuk, membuat pengunjung merasa disambut

Kekurangan :



- adanya partisi yang membuat ruangan tersebut terlihat sempit dan mempunyai lorong
- area stage berada di pojok ruangan, membuat pengunjung tidak dapat melihat perform penyanyi dengan sepenuhnya

### 3. Main Dining Consulat

Kelebihan :

- + sirkulasi baik

Kekurangan :

- furnitur saling membelakangi, sehingga menimbulkan kesan sempit

### 4. Area Santai

Kelebihan :

- + bagian lorong tidak sunyi, karena difungsikan sebagai tempat santai pengunjung

Kekurangan :

- bagian lorong terlihat sempit dikarenakan banyaknya furnitur

### 5. Dining Area Steackhouse

Kelebihan :

- + area dekat bar, sehingga pengunjung tidak perlu jauh2 untuk memesan minuman

Kekurangan :

- sirkulasi tidak nyaman
- bagian meja makan menutupi pintu, yang menghambat sirkulasi

### 6. Dining Area Steakhouse

Kelebihan :

- + area dekat dengan vip room, sehingga staff bisa memberi pelayanan yang maksimal kepada pengguna vip room

Kekurangan :

- bagian furnitur menghalangi sirkulasi

### 7. VIP Room

Kelebihan :



+ dekat dengan area bar, sehingga pengunjung dapat langsung memesan makanan / makanan

Kekurangan :

- ruang terlalu sempit jika digunakan sebagai ruang vip
- kurangnya fasilitas pendukung

#### 8. Hemingway's

Kelebihan :

+ beverage counter berada di tengah ruang, sehingga staff lebih mudah dalam memberi pelayanan

Kekurangan :

- area stage berada di pojok ruangan, membuat pengunjung tidak dapat melihat perform penyanyi dengan sepenuhnya

#### 9. Garden Piazza

Kelebihan :

+ area dekat dengan toilet

Kekurangan :

- tidak adanya kanopi, sehingga saat hujan area tersebut tidak dapat digunakan

#### 10. Lobby

Kelebihan :

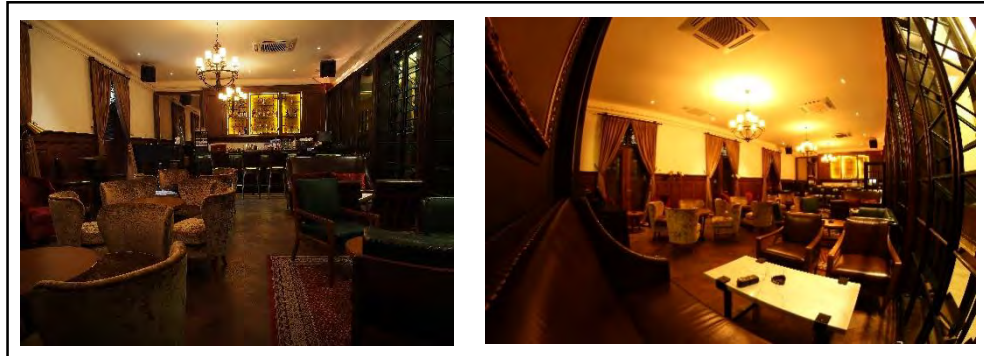
+ sirkulasi baik

Kekurangan :

- kurangnya tempat duduk sebagai fasilitas pengunjung yang ingin menunggu



### 2.6.8 Foto Eksisting Restoran 1914 Surabaya



**Gambar.30** Consulat

Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)

Area Consulat merupakan area public yang sering dikunjungi oleh pengunjung karena menyediakan menu khusus seperti cocktail klasik, sampanye Prancis, anggur. Selain itu desain interior pada consulat ini sudah mengangkat kesan luxury. Namun penataan layout dan sirkulasi masih terdapat kekurangan.



**Gambar.31** VIP room

Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)

Ruang vip terlalu sempit dan juga kurang fasilitas, sehingga membuat tidak adanya perbedaan dengan ruang public yang lain.



## 2.7 Studi Pemandangan

### - Bodaeng Restaurant



**Gambar.32** Interior Restoran

Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)

Pada interior restoran, walaupun berkonsep modern namun bila diperhatikan lebih detil, pada bagian plafon terdapat permainan gelombang yang mengadaptasi dari filosofi masyarakat Thailand yang menganggap pola gelombang adalah suatu penghormatan bagi kasta yang lebih tinggi di dalam masyarakat

a. Lokasi :

Jl. Raya J. Sungkono, Surabaya Barat

b. Segmen Pasar :

Pengunjung dari mancanegara dan domestic golongan menengah ke atas

c. Jam Operasional :

08.00 – 22.00 (pergantian jam kerja pagi dan sore)

d. Konsep :

*Simple Modern*

e. Aplikasi Desain :

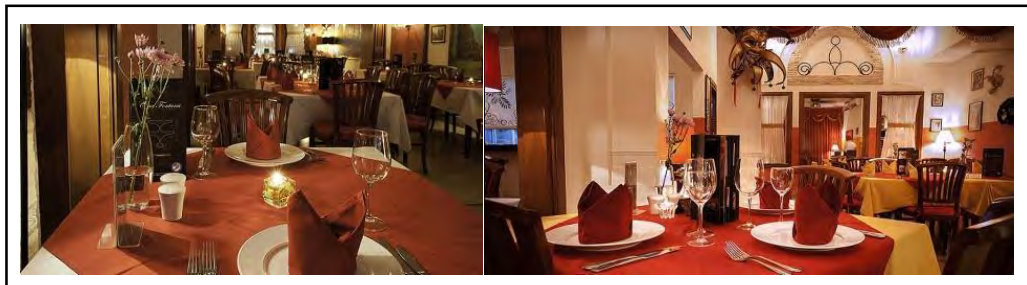


Interior benar – benar ditata simpel modern, minim dekoratif, namun tetap kuat akan nilai filosofi, hal ini dapat dilihat dari permainan bentuk plafon, dan pewarnaan ruangan.

f. Kelebihan :

Desain dengan gaya Simpel modern membuat sirkulasi lapang sehingga tercipta kenyamanan bagi civitas.

### 2.7.1 Casa Fontana, Ristorante Italiano



**Gambar.33** Interior Restoran Casa Fontana

Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)

Nuansa yang ditawarkan Restoran Casa Fontana adalah sebuah restoran yang elegan dan nyaman yang menghadirkan nuansa italia pada interiornya. Dengan mengusung warna dominan merah, tiap sudut ruangan disusun dengan sangat menarik dan memperhatikan tiap detil ruangan.

Interior Casa Fontana jauh dari kesan membosankan. Setiap pengunjung dimanjakan dengan suasana yang elegan, mewah, dan tenang. Tidak hanya setiap sudut ruangan yang diperhatikan penataannya melainkan furniture yang digunakan juga sangat elegan namun tetap memperhatikan segi ergonominya. Sangat sesuai dengan nuansa restoran yang dibawakan.

g. Lokasi :

Jl. Imam Bonjol no.119, Surabaya

h. Segmen Pasar :

Pengunjung dari domestik golongan menengah ke atas



i. Jam Operasional :

17.00 – 23.00

j. Konsep :

*Italian Elegant*

k. Aplikasi Desain :

Interior benar – benar ditata dengan gaya Italian, hal ini dapat dilihat dari penambahan elemen estetis khas Italia dan juga dari pewarnaan ruangan.

l. Kelebihan :

Desain dengan gaya *Italian Elegant* membuat interior jauh dari kesan membosankan, dan membuat pengunjung dimanjakan dengan suasana elegan, mewah, dan tenang.





### BAB III

#### METODOLOGI DESAIN

Menurut buku yang berjudul “Menciptakan Estetika dengan Metodologi Penelitian” oleh Mahendra Wardhana, metode penelitian adalah cara–cara yang digunakan dalam menguraikan penelitian, sehingga cenderung bersifat umum bagi suatu penelitian yang sejenis. Metode penelitian mencakup keseluruhan aktivitas penelitian mulai awal sampai akhir meliputi pengumpulan data, analisis data dan hipotesa. Metode penelitian yang sistematis dapat membantu mempermudah pengolahan data dan melakukan hipotesa dari data yang telah diperoleh.

Pada desain interior Restoran 1914 Surabaya dengan konsep kolonial *luxury*, diperlukan data-data penelitian yang nantinya dapat menunjang hasil perancangan desain interior yang sesuai dengan tujuan dan manfaat desain yang diharapkan. Metode yang digunakan adalah metode analitis, dimana setiap hal dalam perancangan senantiasa dianalisa kembali. Adapun teori dalam kajian analisa yang digunakan oleh penulis antara lain:

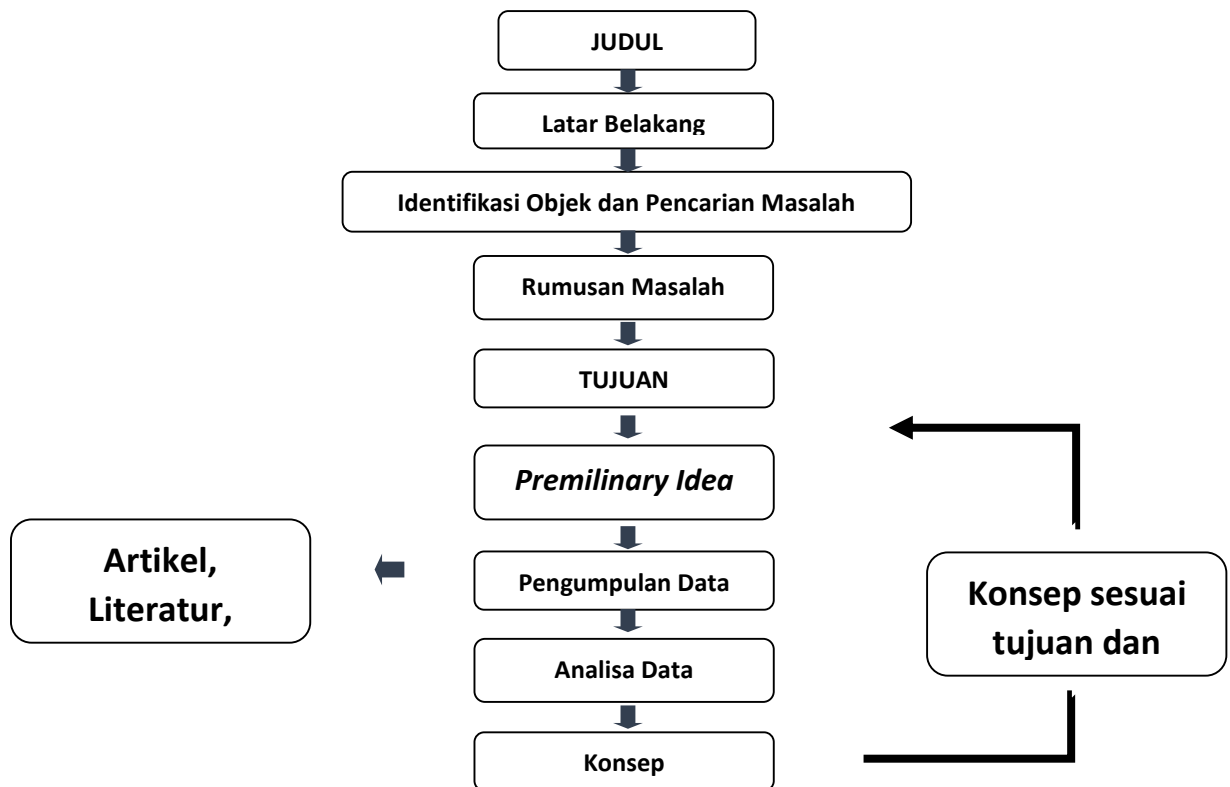
- a. Metode analisa induktif : metode yang digunakan untuk mencari standarisasi yang diperlukan dalam perancangan untuk dianalisa dan didapatkan standar tetap sesuai dengan tema perancangan yang kemudian dipakai dalam aplikasi perancangan desain.
- b. Metode analisa dengan menggunakan kajian semiotika : metode yang digunakan untuk mencari kaitan antara “tanda” yang ada pada unsur fisik-fisik bangunan dengan “makna” yang terkandung didalamnya.
- c. Metode analisa deskriptif : metode yang memaparkan dan menguraikan segala bentuk data yang diperoleh untuk dianalisa.
- d. Metode analisa komperasi : metode yang membandingkan data dengan teori atau menganalisa antara data dengan data yang lainnya, yang kemudian diambil data yang sesuai dengan perancangan.
- e. Metode analisis dengan *kajian continuity & change* : analisa yang dilakukan dengan menelusuri unsur-unsur bangunan yang telah berubah



dan masih tetap dengan penjelasan alasan tentang perubahan bangunan. Dapat juga untuk menganalisa bagian-bagian bangunan yang boleh atau tidak diperbolehkan untuk diubah.

### 3.1 Diagram Alur Metode Desain

Tabel.3 Alur Metode Perancangan



Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)

### 3.2 Tahap Pengumpulan Data

Dalam tahap pengumpulan data dapat terbagi menjadi dua bagian, yaitu :

#### 1. Data Primer

Data Primer merupakan data yang diperoleh secara langsung di lapangan (pihak yang bersangkutan) dengan melakukan pengamatan dan pendokumentasian. Data ini dibutuhkan agar kita bisa mengerti permasalahan, isu dan kondisi lingkungan yang terjadi pada hal-hal yang sedang kita teliti.



## 2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapatkan dari pihak yang tidak berkaitan langsung dan didapatkan dengan jalan menghimpun data yang ada dan menjadi sumber perolehan data yang akan dianalisis, dan menjadi data – data pendukung data primer.

Dalam tahap pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode pengambilan data, yaitu :

### 1. Observasi Lapangan (langsung)

a. Observasi ke Restoran 1914 Surabaya untuk mengetahui kondisi objek studi yang sebenarnya sehingga dapat memperoleh gambaran tentang eksisting yang diperoleh dengan mendatangi sumber data, data yang diperoleh antara lain :

- Mengetahui aktivitas yang terjadi di Restoran 1914 Surabaya
- Mengetahui kondisi lingkungan sekitar Restoran 1914 Surabaya
- Pengaturan *Layout* ruangan dan sirkulasi di Restoran 1914 Surabaya
- Mengetahui berbagai macam furniture dan peralatan yang digunakan untuk menikmati menu yang tersedia di Restoran 1914 Surabaya. Saat observasi lapangan, dilakukan juga wawancara pada pemilik untuk mengetahui :

- ❖ Sejarah dari Restoran 1914 Surabaya
- ❖ Perkembangan Restoran hingga saat ini yang semakin dikenal masyarakat
- ❖ Aktifitas dan kebutuhan ruang di Restoran 1914 Surabaya
- ❖ Harapan Restoran 1914 Surabaya untuk kedepannya dapat lebih dikenal masyarakat dan tujuan Restoran 1914 Surabaya dapat tercapai

b. Pengamatan secara langsung pada objek pembanding untuk mengetahui cara *melayout* interior dan pencahayaan agar atmosfer dari asal hidangan restoran dapat dirasakan oleh pengunjung.



### **3.3 Wawancara**

Pengunjung Restoran 1914 Surabaya :

1. Mengenai tingkat keseringan berkunjung ke Restoran 1914 Surabaya
2. Pendapat mereka tentang kondisi Restoran 1914 Surabaya saat ini
3. Harapan pengunjung Restoran 1914 Surabaya, terutama pada area lounge, vip room dan Hemingway's room
4. Pencahayaan di Restoran 1914 Surabaya yang kurang menarik

### **3.4 Studi Literatur**

Studi literatur merupakan data sekunder yang didapatkan dari pihak yang tidak berkaitan langsung dengan obyek dan didapatkan dengan jalan menghimpun data yang ada dan kemudian dianalisa untuk mendapatkan sumber perolehan data. Pencarian data diperoleh dari Jurnal, buku peraturan, laporan penelitian, internet, koran dan majalah. Data dan informasi yang dicari adalah :

- a. Studi tentang definisi beberapa kata yang menyusun kalimat judul
- b. Tinjauan tentang Restoran 1914 Surabaya secara umum
- c. Tinjauan tentang Kolonial
- d. Studi mengenai elemen-elemen interior misalnya : material, bentukan, warna, furnitur, dan pencahayaan dan penghawaan.
- e. Studi mengenai restoran : contoh gambar desain interior restoran, aktivitas pengunjungnya, kebutuhan ruang, furniture yang digunakan



## **BAB IV**

### **ANALISA DATA**

#### **4.1 Data**

Dalam sebuah proses desain dibutuhkan data-data yang valid untuk menunjang proses analisa. Analisa yang dimaksudkan adalah dengan mendapatkan data-data baik secara fisik maupun non fisik. Data fisik merupakan data yang didapatkan dari literature, buku dan jurnal. Sedangkan data non fisik didapat dari hasil observasi pada obyek desain dengan cara survey, kuesioner dan wawancara.

Pada desain interior Restoran 1914 Surabaya, pengumpulan data non fisik dibagi dalam tiga tahapan, yaitu melakukan observasi langsung terhadap kondisi obyek desain, penyebaran kuesioner pada pengunjung dan wawancara.

#### **4.2 Analisa Eksisting**

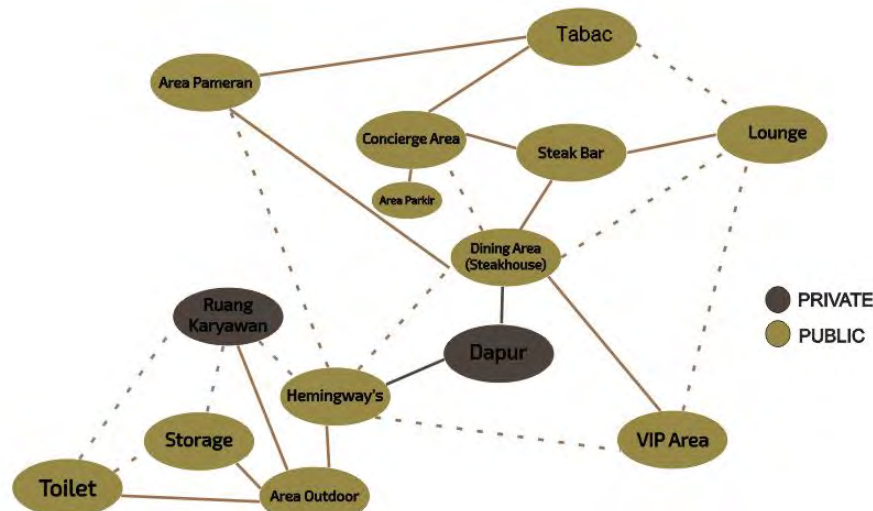
Analisa eksisting didapat dari hasil observasi lapangan, dokumentasi foto, serta data-data yang didapat dari Restoran 1914 Surabaya.

##### **A. Analisa Sirkulasi dan Organisasi Ruang**

Dari analisa tentang sirkulasi diperoleh pola sirkulasi yang terjadi pada Restoran 1914 Surabaya, diantaranya adalah sirkulasi dari pengunjung dan karyawan.



Diagram.1 Hubungan Ruang



Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)

## B. Studi Kebutuhan Ruang

Tabel.4 Kebutuhan Ruang

No	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Aktivitas	Furniture	Jumlah	Satuan	Dimensi		Luas Furniture (cm <sup>2</sup> )	Total Luas (m <sup>2</sup> )	Rasio		Luas Ruang (m <sup>2</sup> )
							2	1			furniture	eksklusi	
1	Concierge Area	1	Melayani Pengunjung, Menerima	Reception Counter	3	Unit	250	50	34500	12.82	1	4	51.28
				Reception Back Counter	1	Unit	350	40	14000				
				Kursi	2	Unit	50	50	5000				
				Side Sofa	4	Unit	30	60	12000				
				Side Table	2	Unit	40	40	3200				
				Round Table	1	Unit	300	100	10500				
2	Lounge (Circular)	1	Menikmati Minuman, santai	Console Table	1	Unit	300	50	5000	17.573	1	4	70.292
				High Round Table	3	Unit	50	50	7500				
				Bar Stool	6	Unit	45	45	12150				
				Round Table	1	Unit	80	60	10800				
				Dining Chair	12	Unit	50	50	15000				
				Bar Counter	1	Unit	250	100	25000				
				Single sofa	6	Unit	50	60	18000				
				2 seat sofa	3	Unit	160	60	28800				
				Side Sofa	2	Unit	50	60	6000				
				Bar Back Counter	2	Unit	40	80	7200				
				Coffee Table	1	Unit	120	60	7200				
				Rack Wine	2	Unit	120	20	7200				
				Side Table	1	Unit	80	40	1600				
3	Tabac (Habana)	1	Menikmati Minuman, merokok, mengobrol	Single sofa	2	Unit	300	90	27000	16.7525	1	4	47.61
				2 seat sofa	1	Unit	440	70	27300				
				Coffee Table	1	Unit	50	50	2500				
				Display Cabinet	2	Unit	250	20	4000				
				Mini Bar Counter	1	Unit	315	100	31500				
				Mini Bar Back Counter	1	Unit	250	40	11600				
				Bar Stool	4	Unit	45	45	9000				
				Side Table	2	Unit	50	40	4000				
				Side Table	1	Unit	40	40	1600				
				Single sofa	2	Unit	300	90	27000				
4	Main Dining (Hemingway's)	1	Menikmati Makanan, minuman, mengobrol, merokok, ber-music	Dining Chair	12	Unit	50	50	80000	24.035	1	4	96.14
				Dining Table	8	Unit	80	80	51200				
				Round Table	7	Unit	60	60	25200				
				Banquette	3	Unit	180	80	43200				
				Bar Stool	12	Unit	45	45	24300				
				Stylo Chair	2	Unit	45	40	3600				
5	Steak Bar	1	Menikmati Steak	Reception Counter	1	Unit	215	35	4425	7.67	1	4	30.68
				Coffee Table	1	Unit	160	40	6400				
				Bar stool	20	Unit	45	45	40500				
				Steak Bar Counter	1	Unit	340	50	22000				
6	Area Outdoor	1	Menikmati Makanan, minuman, mengobrol	Steak Bar Back Counter	1	Unit	350	35	11250	12.9	1	4	51.6
				High Round Table	1	Unit	50	50	2500				
				Kursi Outdoor	20	Unit	50	50	50000				
				Dining Table	5	Unit	80	70	28000				
7	Dining Area (Steakhouse)	1	Menikmati Steak	Bench	2	Unit	300	50	30000	79.24	1	3	237.72
				Ottoman	4	Unit	50	50	10000				
				Table	2	Unit	100	55	11000				
				Dining Chair	44	Unit	50	50	110000				
8	VIP Area	1	Menikmati Hiburan	Dining Table	8	Unit	80	80	51200	6.68	1	3	20.64
				Display Cabinet	1	Unit	580	35	20300				
				Banquette	3	Unit	630	30	56700				
				Banquette	2	Unit	580	70	81200				
9	Toilet	2	Buang Air + Cuci Tangan	Dining Table	16	Unit	80	70	89600	4.32	1	3	12.96
				VIP Table	1	Unit	300	100	30000				
				VIP Chair	8	Unit	55	45	19800				
				VIP Counter	1	Unit	200	40	8000				
10	Storage	1	Menyimpan bahan	Side Chair	2	Unit	50	50	5000	3.0484	1	3	9.1452
				Console Table	1	Unit	100	40	4000				
				WC Toilet	4	Unit	45	70	12600				
				Wardrobe	2	Unit	90	50	9000				

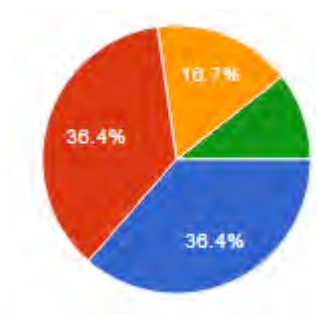


11	Main Dining (Corridor)	3	Mendampingi minuman, makanan	Desain Chair	30	Unit	50	50	50000				
				Desain Table	16	Unit	80	80	57600				
				Desain Vase	22	Unit	80	80	175200				
				Benangpaku	2	Unit	80	70	11200				
				Bottle Display	1	Unit	600	80	48000				
				Sak	2	Unit	90	50	9000				
				Kalkas	2	Unit	90	170	81000				
				Kayu	4	Unit	50	500	20000				
				Rak Peningkatan	1	Unit	250	210	52500				
				Mebel	8	Unit	200	500	800000				
				Motor	8	Unit	80	200	128000				
				Total Luas (m <sup>2</sup> )									1021.2712
				Seluas 50%									510.6356
				Total Luas Keseluruhan (m <sup>2</sup> )									1530.9068

Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)

### c. Analisa Kuesioner

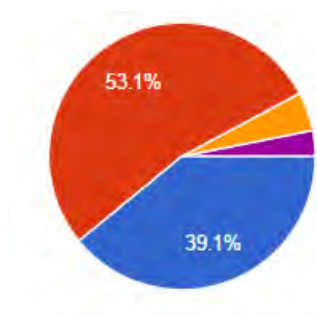
#### i. Sudah berapakah kali Anda berkunjung ke Restoran dalam 3 bulan terakhir ?



1x	2	8%
2x	6	24%
3x	17	68%
>3x	0	0%

Dari diagram diatas dapat disimpulkan bahwa minat pengunjung pada restoran 1914 Surabaya tinggi, yaitu 3x dalam 3 bulan terakhir yang sebesar 68%.

#### ii. Selain menikmati makanan, apa tujuan Anda ke Restoran ?

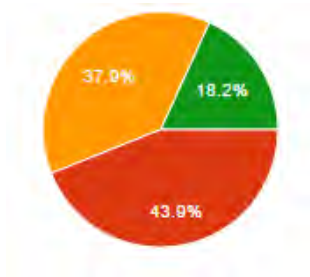


Melepas Kelelahan	34	53.1%
Berkumpul dengan Teman atau Rekan Kerja	25	39.1%
Menikmati Hiburan (Live Music)	3	4.7%
Kumpul Komunitas	0	0%
Other	2	3.1%

Dari diagram diatas dapat diketahui bahwa ada kebutuhan lain pengunjung datang ke restoran 1914 Surabaya, yaitu untuk melepas kelelahan yang sebesar 53.1% dan berkumpul dengan teman atau rekan kerja yang sebesar 39.1%. hal ini sangat membantu peneliti untuk menentukan sebuah desain pada restoran dapat membuat *mood* pengunjung lebih baik.



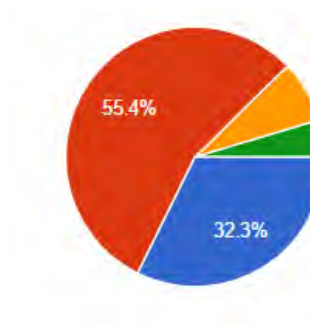
### iii. Bersama siapakah Anda berkunjung ke Restoran ?



Sendiri	0	0%
Keluarga	29	43.9%
Teman atau Rekan Kerja	25	37.9%
Pasangan	12	18.2%

Dari diagram diatas dapat disimpulkan bahwa pengunjung yang datang ke Restoran 1914 Surabaya lebih sering bersama keluarga (43.9%) dan bersama teman atau rekan kerja (37.9%). Hal ini sangat membantu peneliti untuk mendesain yang dimana desain pada restoran tersebut dapat menambah keakraban pada pengunjung restoran.

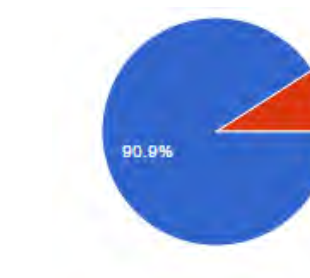
### iv. Berapa lama Anda menghabiskan waktu di Restoran ?



1 jam	5	7.7%
2 jam	36	55.4%
3 jam	21	32.3%
>3 jam	3	4.6%
Other	0	0%

Dari diagram diatas dapat diketahui bahwa pengunjung sering menghabiskan waktu di restoran 1914 Surabaya selama 2 jam (55.4%) dan 3 jam (32.3%). Hal ini sangat membantu peneliti untuk menentukan bagaimana desain di Restoran 1914 Surabaya dapat membuat pengunjung betah berada di restoran.

### v. Kapan waktu yang sering Anda gunakan untuk berkunjung ke



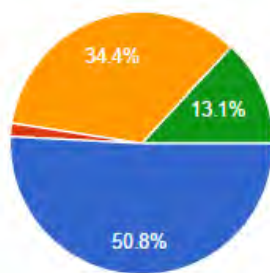
Sore	6	9.1%
Malam	60	90.9%





Hasil kuesioner menunjukkan bahwa waktu yang paling ramai dikunjungi adalah malam hari. Hal ini sangat membantu peneliti untuk menentukan desain cahaya yang akan diterapkan pada restoran. Desain pencahayaan akan lebih difokuskan pada desain pencahayaan malam hari.

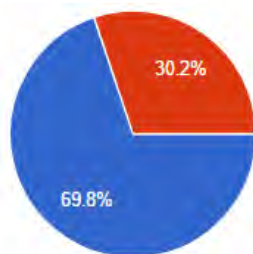
**vi. Apakah faktor penilaian Anda dalam memilih Restoran ?**



Lighting yang menarik	31	50.8%
Harga Menu	1	1.6%
Fasilitas Lengkap	21	34.4%
Other	8	13.1%

Dari diagram diatas dapat diketahui bahwa faktor pengunjung untuk memilih restoran adalah lighting yang menarik (50.8%) dan fasilitas yang lengkap (34.4%). Hal ini sangat membantu peneliti untuk mendesain pencahayaan pada Restoran 1914 Surabaya dapat menarik pengunjung lebih banyak dan membuat pengunjung ingin datang kembali ke restoran.

**vii. Puaskah anda dengan sirkulasi di Restoran 1914 Surabaya yang sekarang ?**

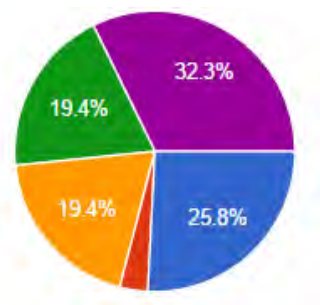


Puas	19	30.2%
Tidak Puas	44	69.8%

Dari diagram diatas dapat diketahui bahwa pengunjung tidak puas dengan sirkulasi di restoran 1914 Surabaya. Hal ini sangat membantu peneliti untuk melayout ulang restoran agar bisa memberikan sirkulasi yang baik bagi pengguna.



**viii. Kolonial seperti apakah yang ingin Anda dapatkan di Restoran ?**



Tropical	16	25.8%
Rustic	2	3.2%
Vintage	12	19.4%
Modern	12	19.4%
Luxury	20	32.3%

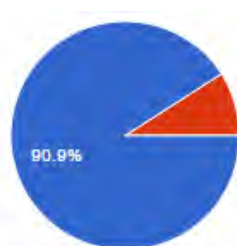
Dari diagram diatas dapat diketahui bahwa pengunjung lebih banyak memilih desain yang luxury (32.3%). Hal ini sangat membantu peneliti untuk mendesain luxury pada restoran 1914 Surabaya.

**ix. Sebutkan harapan dan keinginan Anda terhadap Restoran tersebut ?**

Berikut keinginan dan harapan responden terhadap Restoran 1914 Surabaya :

- Adanya ruang khusus perokok
- Desain pencahayaan buatan perlu diolah lagi
- Adanya lilin aroma sesuai keinginan
- Penambahan koleksi foto.

**x. Akankah Anda kembali berkunjung ke Restoran yang sama apabila harapan dan keinginan Anda terpenuhi di Restoran tersebut ?**



Tidak	6	9.1%
Ya	60	90.9%



Dari diagram diatas dapat diketahui, bahwa pengunjung akan kembali lagi ke Restoran 1914 Surabaya jika keinginan pengunjung terpenuhi. Hal ini sangat membantu peneliti untuk mendesain restoran dengan menambahkan beberapa harapan dari responden, agar pengunjung lebih antusias berkunjung ke restoran.

#### **d. Kesimpulan Hasil Kuesioner**

Sesuai dengan hasil kuisisioner yang telah dilakukan, langgam desain yang akan diterapkan dalam proses merancang ulang Restoran 1914 Surabaya yakni langgam Kolonial Luxury.

Demi mencapai sebuah visual desain yang mencirikan penerapan langgam tersebut, perlu adanya kesatuan elemen-elemen desain yang baik. Untuk mencapai kesatuan tersebut, dibutuhkan adanya pengetahuan yang cukup mengenai karakteristik dan ciri dari tiap langgam yang ada. Seperti yang telah dipelajari pada bab studi literatur, dapat disimpulkan bahwa:

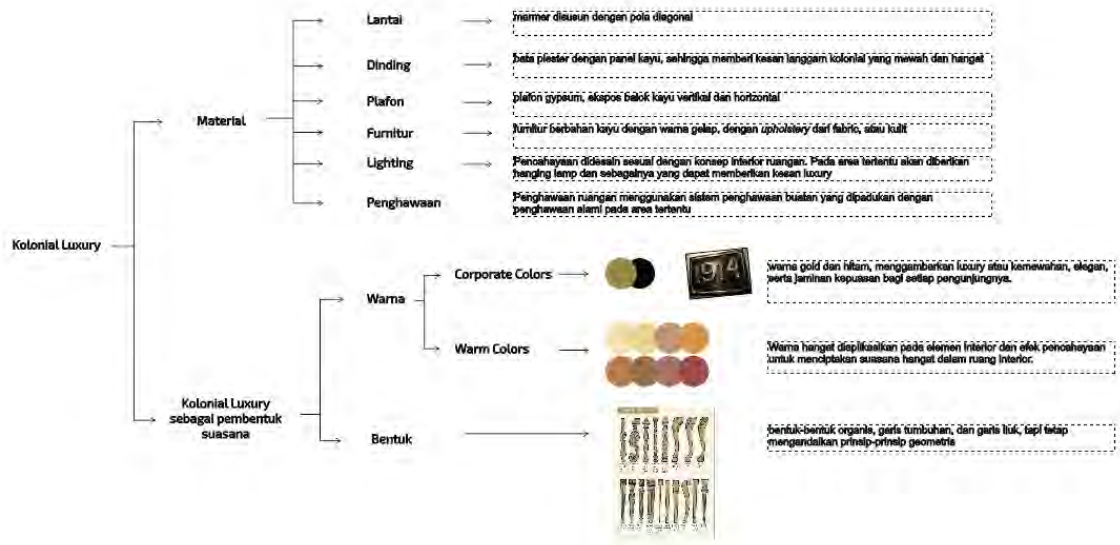
- Langgam kolonial mementingkan segi fungsional desain.
- Langgam luxury merupakan langgam yang menerapkan kesan kemewahan melalui pencahayaan dan warna yang digunakan.



## BAB V KONSEP DESAIN

### 5.1 Konsep Perancangan

Diagram.2 Konsep Rancangan



Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)

### 5.2 Transformasi Konsep Rancangan



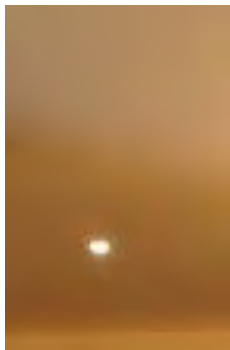

Merupakan transformasi ide-ide ( gagasan-gagasan ) yang akan diwujudkan pada masing-masing element interior bersumber dari konsep rancangan yang dihasilkan (diajukan). Semua sisi interior memiliki ide kreasi dari rancangan. Berikut disertakan contoh kriteria element interior yang akan diaplikasikan.



Obyek : **Restoran 1914 Surabaya**

### Ruang 1

**Tabel.5** Perbandingan Ruang 1

Elemen Interior		Eksisting	Desain
Dinding	Material	Batu Bata	Batu Bata
	Finishing	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plester</li> <li>- Panel kayu</li> <li>- Cat putih</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plester</li> <li>- Panel kayu</li> <li>- Wallpaper</li> <li>- Cat coklat</li> </ul> 
	Tekstur	Halus tanpa rongga	Halus tanpa rongga
Plafon	Material	Gypsum Board	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ekspos kayu</li> <li>- Gypsum</li> </ul>  
	Finishing	Cat Putih	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cat warna <i>gold</i> (pada kayu)</li> <li>- Cat Putih (pada gypsum)</li> </ul>
	Tekstur	Halus tanpa rongga	Halus tanpa rongga
	Bentuk	Datar	Ekspos vertical dan horizontal



Furniture	Material	Kayu 	Kayu Jati 
	Finishing	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Politur</li> <li>- Cat kayu warna coklat</li> <li>- Kulit Imitasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Politur</li> <li>- Kulit suede</li> </ul>
	Warna	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coklat</li> <li>- hijau</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Krem</li> <li>- Coklat</li> </ul>
	Tesktur	Halus	Halus
	Letak	Terlalu berdekatan	Disesuaikan dengan ergonomic dan kedatangan pengunjung
Partisi	Material	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kayu</li> <li>- Kaca</li> </ul> 	Kayu jati 
	Finishing	Cat kayu	Cat kayu
	Warna	Coklat	Coklat
	Bentuk	Geometris	Sulur (proses CNC)
		Samping ruangan	Depan ruangan
Lantai	Material	Parket Kayu	Marmer



			
	Warna	Coklat	Krem
	Tekstur	Doff	glossy
	Bentuk	Disusun secara zig-zag 	Disusun dengan pola diagonal dengan diberi border 

Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)



## Ruang 2

Tabel.6 Perbandingan Ruangan 2

Elemen Interior		Eksisting	Desain
Dinding	Material	Batu Bata	Batu Bata
	Finishing	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plester</li> <li>- Cat dinding (warna hangat)</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plester</li> <li>- Cat dinding (warna hangat)</li> <li>- Panel kayu</li> </ul> 
	Tekstur	Halus tanpa rongga	Halus tanpa rongga
Plafon	Material	Gypsum Board 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ekspos kayu</li> <li>- Gypsum</li> </ul> 
	Finishing	Cat Putih	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cat warna <i>gold</i> (pada kayu)</li> <li>- Cat Putih (pada gypsum)</li> </ul>
	Tekstur	Halus tanpa rongga	Halus tanpa rongga
	Bentuk	Datar	Ekspos vertical dan horizontal





Furniture	Material	Kayu 	Kayu Jati 
	Finishing	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Politur</li> <li>- Cat kayu warna coklat</li> <li>- Kulit Imitasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Politur</li> <li>- Kulit suede</li> </ul>
	Warna	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coklat</li> <li>- Putih</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coklat</li> <li>- Putih</li> </ul>
	Tesktur	Halus	Halus
	Letak	Central	Menzoning
Lantai	Material	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tegel</li> <li>- Parket kayu</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Marmer</li> </ul> 
	Warna	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Abu-abu</li> <li>- Coklat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hitam</li> <li>- Krem</li> </ul>
	Letak	Disusun dengan border menggunakan tegel 	Disusun diagonal dengan border menggunakan marmer warna hitam 
	Tekstur	Doff	glossy

Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)


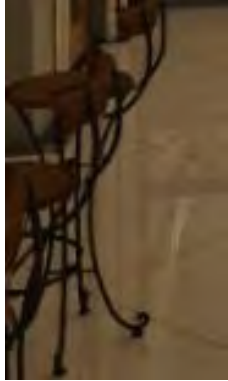




### Ruang 3

**Tabel.7** Perbandingan Ruangan 3

Elemen Interior		Eksisting	Desain
Dinding	Material	Batu Bata	Batu Bata
	Finishing	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plester</li> <li>- Cat dinding</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plester</li> <li>- Cat dinding (warna hangat)</li> </ul> 
	Tekstur	Halus tanpa rongga	Halus tanpa rongga
Plafon	Material	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gypsum Board</li> <li>- Kayu</li> <li>- Kaca</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kayu</li> <li>- Gypsum</li> </ul> 
	Finishing	Cat Putih	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cat warna <i>gold</i> (pada kayu)</li> <li>- Cat Putih (pada gypsum)</li> </ul>
	Tekstur	Halus tanpa rongga	Halus tanpa rongga
	Bentuk	Drop ceiling	Ekspos kayu vertical dan horizontal



Furniture	Material	Kayu 	- Kayu - Besi 
	Finishing	- Politur - Cat kayu warna coklat - Kulit Imitasi - fabric	- Politur - Kulit suede - Cat kayu - Cat besi - krom
	Warna	- Coklat - Krem	- Krem - Putih - Hitam
	Tesktur	Halus	Halus
	Letak	<i>menzoning</i>	<i>Menzoning</i>
Lantai	Material	- Tegel 	Marmer 
	Warna	- Krem - Merah maroon	- Hitam - Krem
	Letak	Disusun dengan border menggunakan tegel	Disusun diagonal dengan border menggunakan marmer warna hitam



					
	Tekstur	Doff			glossy

Sumber : Perbandingan Ruangan 3

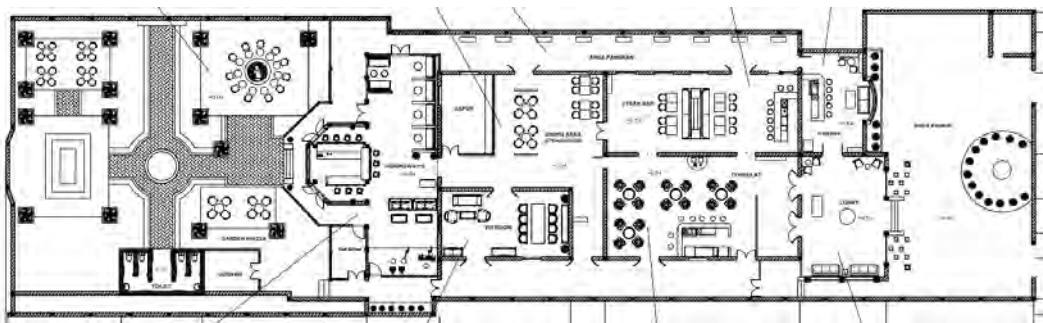
## BAB VI

### HASIL DESAIN

#### 6.1 Alternatif Layout

Terdapat tiga denah alternative yang merupakan tiga konsep desain denah yang ideal untuk digunakan dalam perancangan Restoran 1914 Surabaya.

##### 6.1.1 Alternatif Layout 1



**Gambar.34** denah alternative 1

Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)

##### 1. Lobby

*Kelebihan :*

- adanya sofa sebagai fasilitas menunggu

*Kekurangan :*

- jauh dari toilet

##### 2. Habana

*Kelebihan :*

- Area mendapatkan pencahayaan yang baik langsung dari matahari
- sirkulasi baik

*Kekurangan :*

- tempat duduk berada dipojok ruangan

##### 3. Consulat

*Kelebihan :*

- minibar berada di tengah ruangan, membuat pengunjung lebih mudah untuk mengaksesnya



- area stage berada di tengah ruangan, membuat pengunjung dapat melihat perform penyanyi dengan baik
- diberi partisi di depan pintu masuk, untuk memberi sirkulasi yang baik untuk pengunjung

*Kekurangan :*

- jauh dari toilet

#### 4. Steak Bar

*Kelebihan :*

sirkulasi baik

- terdapat minibar di sudut ruangan, agar sirkulasi dalam ruangan tidak terganggu

*Kekurangan :*

- jauh dari toilet
- jauh dari area stage

#### 5. VIP Room

*Kelebihan :*

- area luas yang cocok digunakan sebagai ruang vip
- terdapat area santai
- dapat diakses dari jalur sirkulasi pegawai, membuat pegawai dapat melayani pengguna ruang vip lebih cepat

*Kekurangan :*

- jauh dari area stage
- jauh dari toilet

#### 6. Area Pameran

*Kelebihan :*

- sirkulasi baik
- menjadikan tempat pengingat sejarah, karena digunakan sebagai galeri foto jaman kolonial

*Kekurangan :*

- area terkesan sunyi

#### 7. Hemingway's



*Kelebihan :*

- adanya area outdoor
- sirkulasi baik
- dekat dengan vip area, sehingga staff lebih mudah dalam memberi pelayanan

*Kekurangan :*

- jauh dari area lobby

8. Dining Area Steakhouse

*Kelebihan :*

- area dekat bar, sehingga pengunjung tidak perlu jauh-jauh untuk memesan minuman
- diberi partisi di depan pintu masuk, untuk memberi sirkulasi yang baik untuk pengunjung

*Kekurangan :*

- jauh dari area stage

9. Garden Piazza

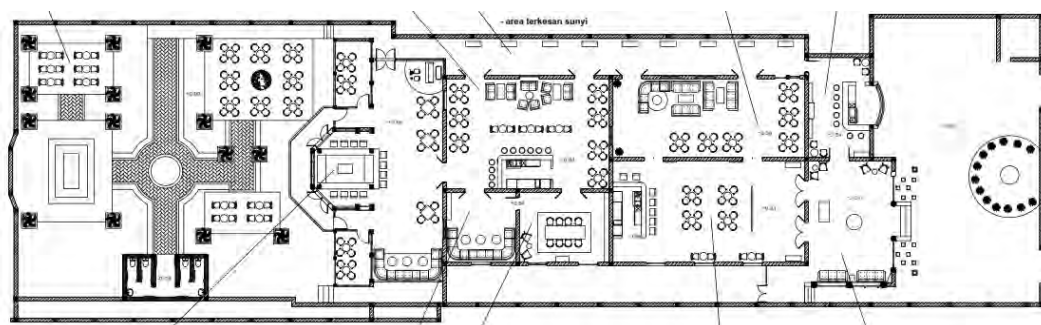
*Kelebihan :*

- layout furnitur yang memutar pohon, membuat layout tidak monoton

*Kekurangan :*

- tidak adanya kanopi, sehingga saat hujan area tersebut tidak dapat digunakan

**6.1.2 Alternatif Layout 2**



**Gambar.35** denah alternative 2

Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)

1. Lobby

*Kelebihan :*



- Sirkulasi baik
- Adanya sofa sebagai fasilitas penunjang

*Kekurangan :*

- Jauh dari taman belakang
- Jauh dari toilet

## 2. Habana

*Kelebihan :*

- Ruang mendapatkan pencahayaan yang baik langsung dari matahari
- Sirkulasi baik

*Kekurangan :*

- Tempat duduk berada di belakang pintu

## 3. Consulat

*Kelebihan :*

- Minibar berada di tengah ruangan, membuat pengunjung lebih mudah untuk mengaksesnya
- Area stage berada di tengah ruangan, membuat pengunjung dapat melihat perform penyanyi dengan baik
- Diberi partisi di depan pintu masuk, untuk memberi sirkulasi yang baik untuk pengunjung

*Kekurangan :*

- Jauh dari toilet

## 4. Main Dining Consulat

*Kelebihan :*

- Dekat dengan area bar
- Terdapat furniture sofa yang digunakan sebagai tempat santai

*Kekurangan :*

- Jauh dari toilet
- Jauh dari stage

## 5. VIP Room

*Kelebihan :*

- Area luas yang cocok digunakan sebagai ruang vip





*Kekurangan :*

- Jauh dari area stage
- Tidak adanya area

6. Area Pameran

*Kelebihan :*

- Menjadikan tempat pengingat sejarah karena digunakan sebagai galeri foto

*Kekurangan :*

- Area terkesan sunyi

7. Hemingway's

*Kelebihan :*

- Beverage counter berada di tengah ruangan, membuat akses pegawai dan pengunjung lebih mudah
- Area stage dekat pintu masuk, membuat pengunjung merasa disambut

*Kekurangan :*

- Jauh dari lobby

8. Steak Bar and Main Dining Steakhouse

*Kelebihan :*

- Area dekat bar, membuat pengunjung tidak perlu jauh-jauh untuk memesan minuman
- Terdapat furniture sofa yang digunakan sebagai tempat santai

*Kekurangan :*

- Jauh dari stage
- Tempat makan berada di tengah

9. Garden Piazza

*Kelebihan :*

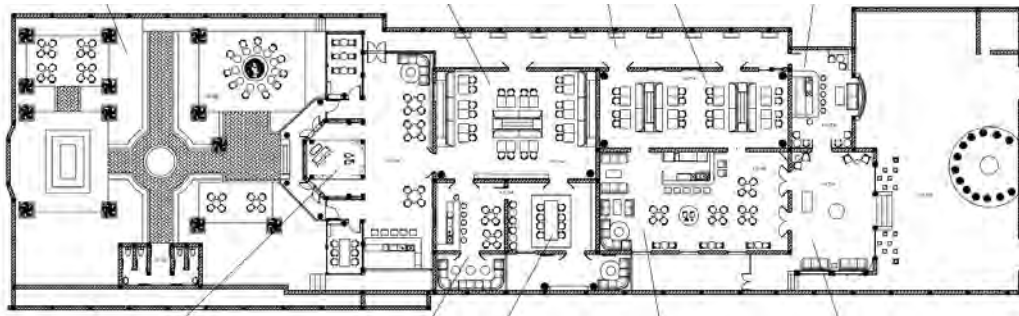
- Area dekat dengan toilet

*Kekurangan :*

- Tidak adanya kanopi, sehingga saat hujan area tersebut tidak dapat digunakan



### 6.1.3 Alternatif Layout 3



**Gambar.36** denah alternative 3

Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)

#### 1. Lobby

*Kelebihan :*

- Sirkulasi baik
- Adanya sofa sebagai fasilitas penunjang

*Kekurangan :*

- Jauh dari toilet
- Jauh dari garden

#### 2. Habana

*Kelebihan :*

- Area mendapatkan pencahayaan yang baik langsung dari matahari

*Kekurangan :*

- Tempat duduk berada di belakang pintu

#### 3. Consulat

*Kelebihan :*

- Minibar berada di tengah ruangan

*Kekurangan :*

- Jauh dari toilet

#### 4. Main Dining Consulat

*Kelebihan :*

- Dekat dengan area bar

*Kekurangan :*

- Jauh dari toilet
- Jauh dari area stage



## 5. VIP Room

### *Kelebihan :*

- Area luas yang cocok digunakan sebagai ruang vip
- Terdapat area santai yang berada disamping ruangan

### *Kekurangan :*

- Jauh dari stage
- Jauh dari toilet

## 6. Area Pameran

### *Kelebihan :*

- Sirkulasi baik
- Menjadikan tempat pengingat sejarah, karena sebagai galeri foto

## 7. Steak Bar

### *Kelebihan :*

- Adanya smoking area di samping ruangan
- Sirkulasi baik
- Dekat dengan vip area, sehingga staff lebih mudah dalam memberi layanan

### *Kekurangan :*

- Kurang besar jika digunakan sebagai area bar

## 8. Dining Area Steakhouse

### *Kelebihan :*

- area dekat bar, sehingga pengunjung tidak perlu jauh2 untuk memesan minuman
- sirkulasi baik

### *Kekurangan :*

- jauh dari area stage

## 9. Hemingway's

### *Kelebihan :*

- area stage berada di tengah ruangan, sehingga pengunjung dapat menikmati hiburan dengan baik

### *Kekurangan :*



- beverage counter berada disudut ruangan, sehingga akses pengunjung dan staff menjadi terhambat

#### 10. Garden Piazza

##### *Kelebihan :*

- area dekat dengan toilet
- layout furnitur yang memutar pohon, membuat layout tidak monoton

##### *Kekurangan :*

- tidak adanya kanopi, sehingga saat hujan area tersebut tidak dapat digunakan

### 6.1.4 Denah Terpilih

Denah terpilih adalah satu denah yang merupakan denah terbaik diantara denah alternatif dinilai dari kriteria dan tujuan desain dengan menggunakan metode *weight method*.

#### a) Nilai bobot relatif

Nilai bobot relatif adalah metode untuk menentukan nilai dari tiap kriteria desain terkait tentang kepentingan kriteria tersebut.

**Tabel.8** Tabel Nilai Bobot Relatif

Kriteria / Tujuan	a	b	C	d	Hasil	Rank	Mark	Bobot Relatif
alur sirkulasi kerja dan aktivitas	(-)	1	1	1	3	I	8	0,4
kesesuaian pada tema	0	(-)	1	1	2	II	7	0.3
kesesuaian dengan hubungan antar ruang	0	0	(-)	1	1	III	5	0,2
kemudahan untuk pengembangan desain	0	0	0	(-)	0	IV	2	0,1
Overall Value							22	1,0

Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)

Keterangan :

1 : lebih penting

0 : tidak lebih penting



Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa kriteria terpenting dalam denah adalah alur sirkulasi kerja dan aktivitas dengan bobot relatif 0,4 kemudian kesesuaian luasan ruang dengan kebutuhan ruang dengan bobot relatif 0,3 dan kesesuaian hubungan antar ruang dengan bobot relatif 0,2 terakhir kemudahan untuk pengembangan desain dengan bobot relatif 0,1.

b) Pembobotan Alternatif

Pembobotan alternatif adalah metode untuk menentukan denah terbaik dari denah alternatif sesuai kriteria desain parameter yang sudah ditentukan.

**Tabel.9** Weight Method

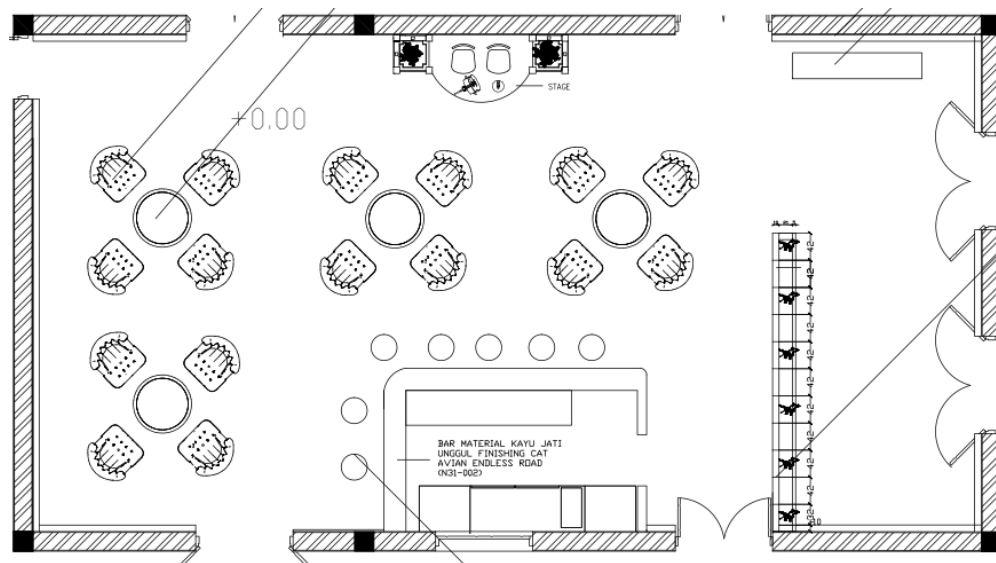
objectiive	w	parameter	Alternatif 1			Alternatif 2			Alternatif 3		
			M	S	V	M	S	V	M	S	V
alur sirkulasi kerja dan aktivitas	0,4	efisiensi alur sirkulasi	very good	8	3,2	good	7	2,8	very good	8	3,2
kesesuaian pada tema	0,3	desain sesuai dengan tema kolonial luxury	very good	9	2,7	good	7	2,1	good	7	2,1
kesesuaian degan hubungan antar ruang	0,2	luasan ruang	good	7	1,4	good	8	1,6	very good	8	1,6
kemudahan untuk pengembangan desain	0,1	mudah dikembangkan dalam desain	good	7	0,7	good	7	0,7	good	7	0,7
overall utility value					8,0	7,2			7,6		

Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa alternatif satu merupakan denah terbaik yang digunakan sebagai denah terpilih menurut criteria dan parameter yang telah ditentukan dengan nilai total 8,0.



## 6.2 Ruang Terpilih 1



**Gambar.37** Denah Ruang Consul  
Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)

Ruang consulat (lounge) terletak di bagian depan denah terpilih. Ruang consulat memiliki kapasitas empat meja dengan setiap meja memiliki 4 kursi dan meja bar. Memasuki ruang consulat sirkulasi pengunjung yang semula dua jalur menjadi 1 jalur dengan memberi partisi pada bagian depan. Area bar yang berada di tengah ruang dan juga bersebelahan dengan jalur sirkulasi pegawai akan memberikan pelayanan maksimal kepada pengunjung yang berada di ruang consulat. Layout dari meja di ruang consulat disusun sesuai dengan ergonomi, hal tersebut ditujukan agar kenyamanan lebih didapatkan oleh pengunjung yang berada di ruang consulat. Area stage yang berada di tengah ruangan akan sangat menunjang kebutuhan pengunjung yang ingin merasakan kenyamanan dan menghilangkan penat setelah melakukan rutinitas.

### 6.2.1 Gambar 3D



**Gambar.38** Interior Ruang Consulat

Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)

Pada ruang ini memiliki desain dengan warna interior hangat dan menggunakan pencahayaan buatan melalui *pendant lamp* dengan warna cahaya hangat. Desain Interior yang bertemakan Kolonial Luxury ini memberi panel pada dinding kayu yang merupakan ciri dari langgam Kolonial, selain merupakan sebuah ciri dari langgam Kolonial. Material yang digunakan mayoritas adalah kayu dan warna-warna yang hangat seperti krem dan coklat muda.



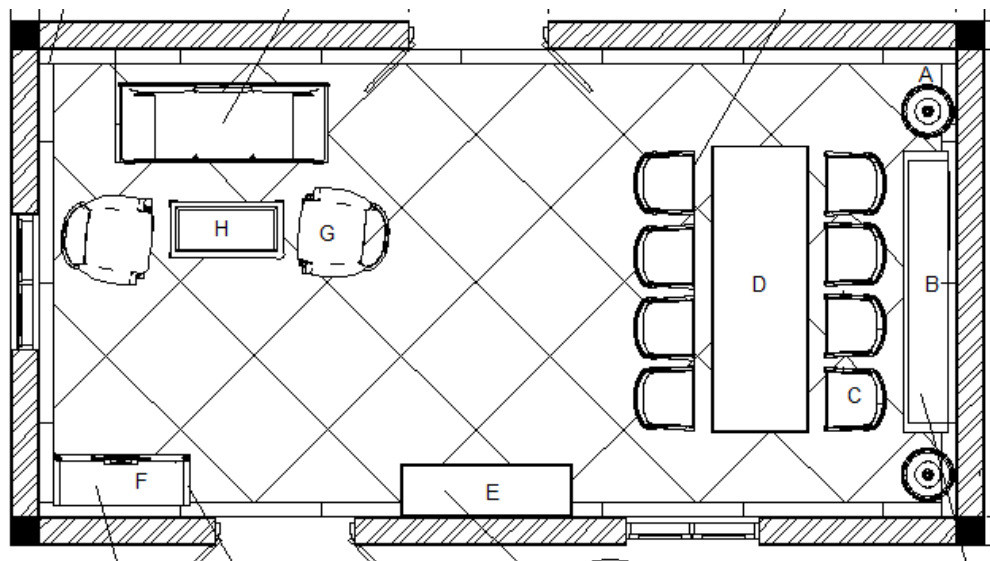
**Gambar.39** Interior Ruang Consulat

Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)



Dinding pada ruang consulat menggunakan wallpaper motif dan memberi panel untuk mencegah bagian dinding bawah kotor dan mudah dibersihkan. Pada partisi ruang consulat menggunakan material kayu dengan ukiran sultur dengan proses CNC, pemberian partisi bertujuan membuat satu jalur pada pengunjung yang baru datang dan juga sebagai elemen estetis pada ruangan.

### 6.3 Ruang Terpilih 2



**Gambar.40** Denah VIP Room

Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)

Pada ruang VIP terdapat fasilitas tambahan yaitu sofa dan coffee table yang menunjang kebutuhan pengunjung yang menggunakan ruang VIP, karena pada ruang VIP selain melakukan aktivitas makan, pengunjung juga dapat bersantai pada sofa tersebut.

Bentukan lantai pada ruang VIP disusun dengan diagonal dan diberi border pada bagian tepi dengan material marmer dengan warna krem dan marmer warna hitam pada bagian border, hal tersebut dimaksudkan agar kesan pada lantai tidak terlihat kaku dan bentukan lantai diagonal dengan border merupakan bagian dari jenis langgam kolonial.





### 6.3.1 Gambar 3D



**Gambar.41** Interior VIP Room  
Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)



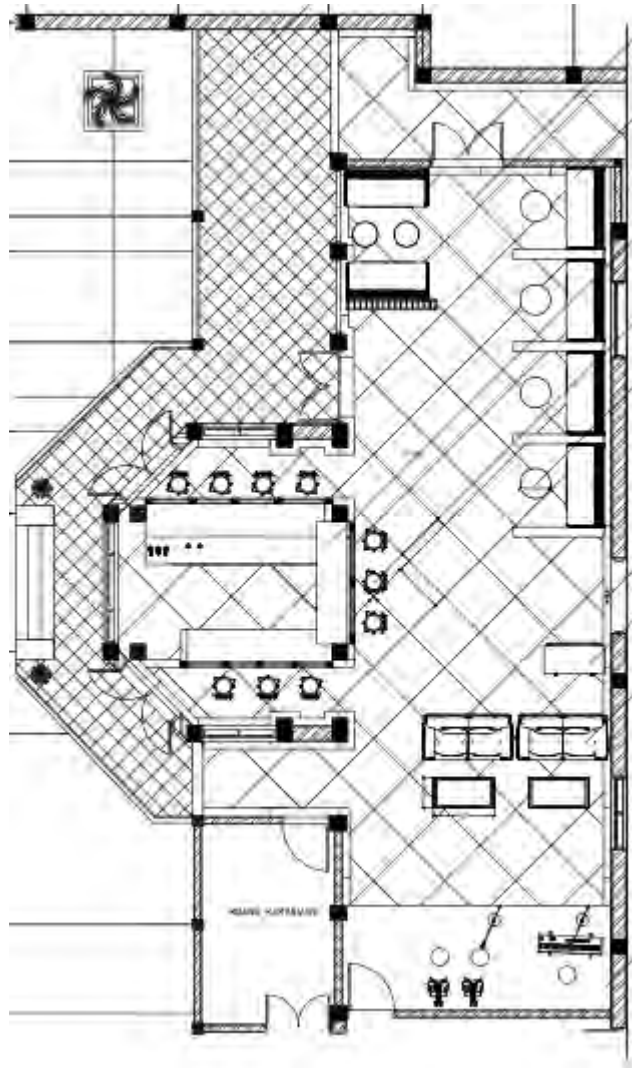
**Gambar.42** Interior VIP Room  
Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)

Pada VIP room yang bertemakan Kolonial Luxury ini menggunakan lampu gantung (*Pendant Lamp*) yang merupakan ciri dari kolonial. Material yang digunakan pada meja dan kursi pada VIP room terbuat dari kayu dengan finishing dari fabric dan kulit suede dengan kualitas yang baik, penggunaan kulit suede pada furniture karena pada tekstur kulit suede yang sangat lembut yang akan membuat pengguna merasa lebih nyaman. Pada bagian dinding diberi panel dengan material



kayu jati setinggi 107 cm dimaksudkan agar dinding tidak mudah kotor dan mudah dibersihkan juga pada saat proses membersihkan lantai air yang digunakan tidak langsung menyentuh bagian dinding yang dapat menyebabkan jamur dan keropos.

#### 6.4 Ruang Terpilih 3



**Gambar.43** Denah Ruang Hemingway's  
Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)

Ruang Hemingway's ini merupakan ruang yang terletak di belakang bangunan yang berdekatan dengan garden piazza. Area ini memiliki zoning yang bagus dan juga dengan fasilitas music live dengan memiliki area bar, area santai, dan area semi private membuat pengunjung yang berada pada interior Hemingway's dapat memilih area tersebut sesuai kebutuhan.

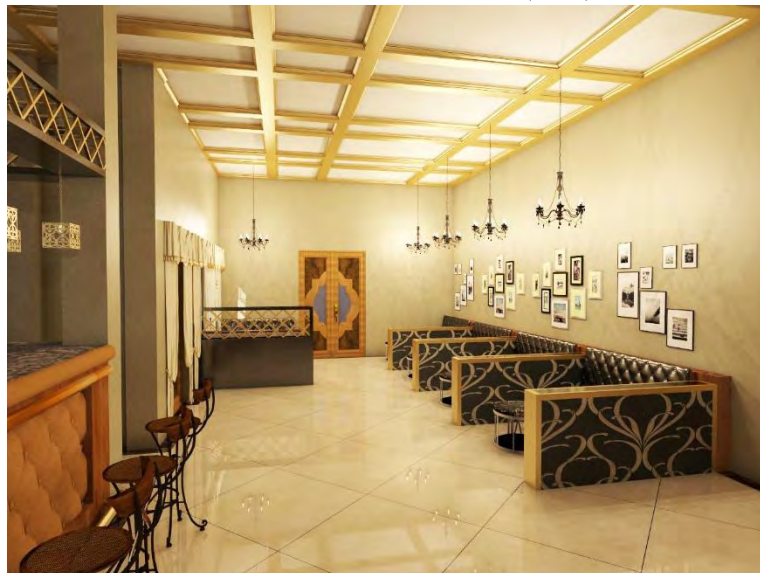


Terdapat pintu khusus pada belakang stage yang bertujuan agar pengisi acara pada ruang Hemingway's sebelum tampil dapat mempersiapkan diri pada ruang yang berada di belakang stage.

#### 6.4.1 Gambar 3D



Gambar.44 Interior Hemingway's  
Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)



Gambar.45 Interior Hemingway's  
Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)

Pada interior Hemingway's terdapat elemen estetis berupa ukiran. Elemen estetis tersebut dipasang pada dinding bagian belakang stage. Pada bentukan furniture ini juga didesain agar memberi kesan kolonial dipadukan dengan kosep



luxury dikarenakan material yang digunakan adalah kayu dan juga kulit pull-up. Menggunakan plafon ekspos dan lampu gantung (*Pendant Lamp*) yang menunjang konsep kolonial dengan finishing cat warna gold untuk memberi kesan luxury dan juga memunculkan kesan dari corporate id. Pada bagian bar menggunakan material kayu jadi dengan finishing kulit pull-up dan diberi besi pembatas pada bagian depan, hal tersebut dimaksudkan agar bagian dari meja bar tidak cepat rusak akibat dari gesekan dari kaki pengunjung.



## **LAMPIRAN**

### **SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Erwin Kurniawan

NRP : 3412100050

Menyatakan bahwa:

Judul : RESTORAN 1914 SURABAYA DENGAN KONSEP KOLONIAL  
LUXURY

Merupakan hasil pekerjaan saya sendiri. Apabila terbukti laporan ini bukan hasil  
saya sendiri, saya bersedia menerima segala sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya dan benar apa  
adanya.

Surabaya, 10 Juli 2016

Penulis,

**Erwin Kurniawan**



*(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)*





## SITE PLAN RESTORAN 1914 SURABAYA

JURUSAN DESAIN INTERIOR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER	MATA KULIAH	NO. LEMBAR
Tugas Akhir Interior		
JUDUL TUGAS	TANGGAL	
Gambar Teknik Re-desain Interior di RESTORAN 1914 SURABAYA	NTS	
DOKTERAN PEMBIMBING		
Ir. Prasejo Wahyudin MT		
NAMA MAHASISWA		
ERWIN KURNIAWAN		
IRBP		
3412100050		
NAMA GAMBAR		
SITE PLAN RESTORAN 1914 SURABAYA		
KETERANGAN		

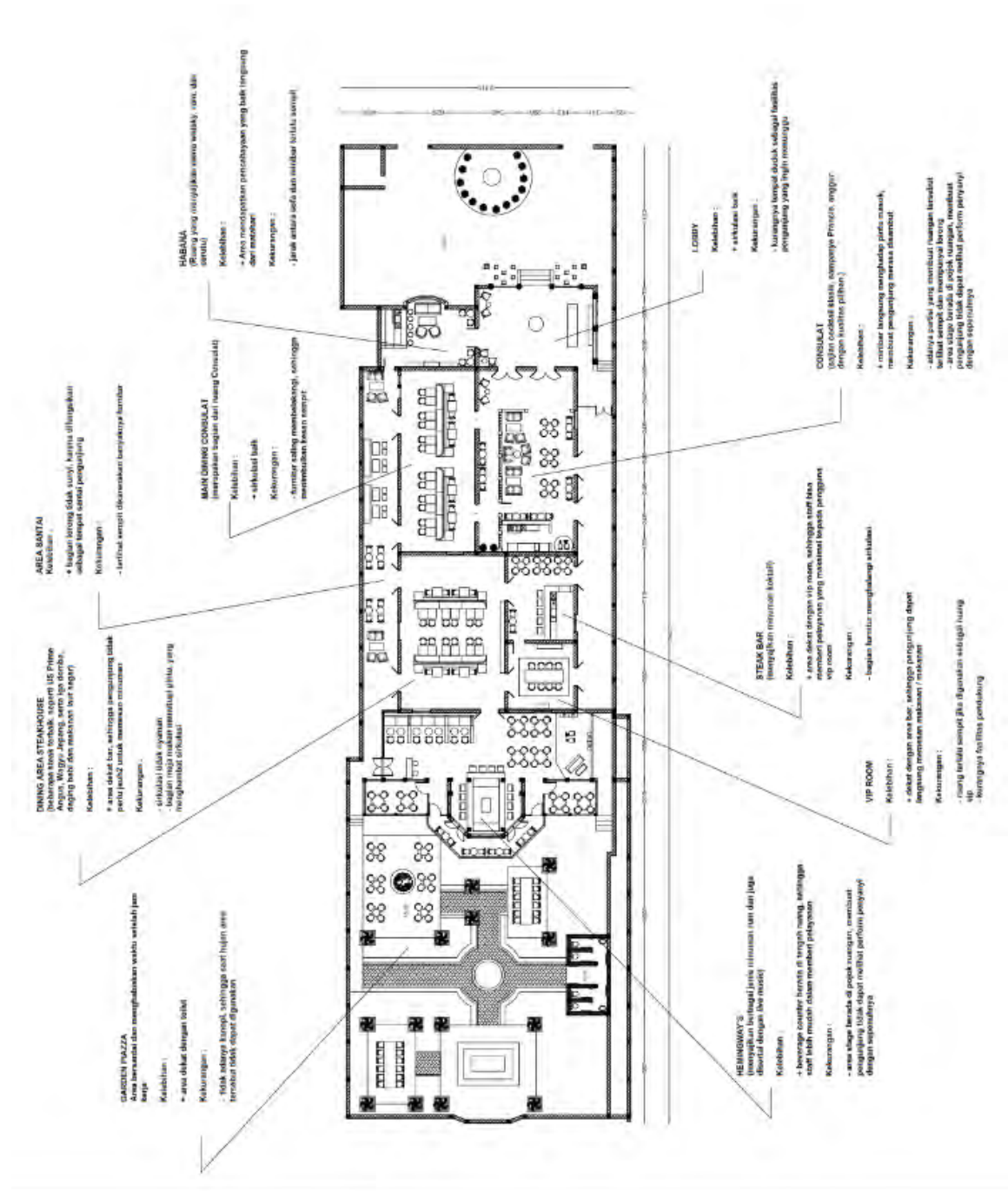


*(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)*





## DENAH EKSISTING RESTORAN 1914 SURABAYA





*(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)*

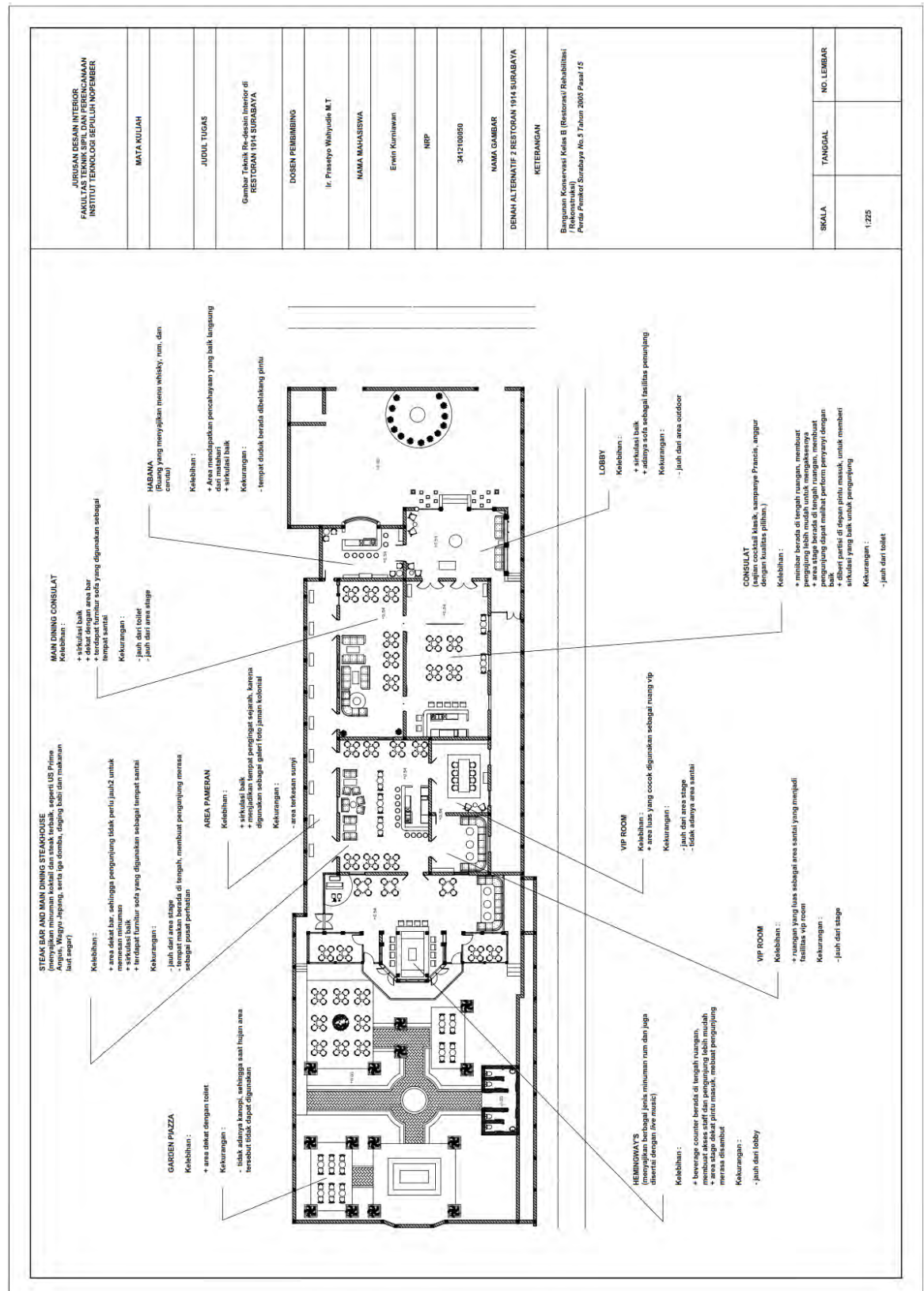




*(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)*



## LAYOUT ALTERNATIF 2



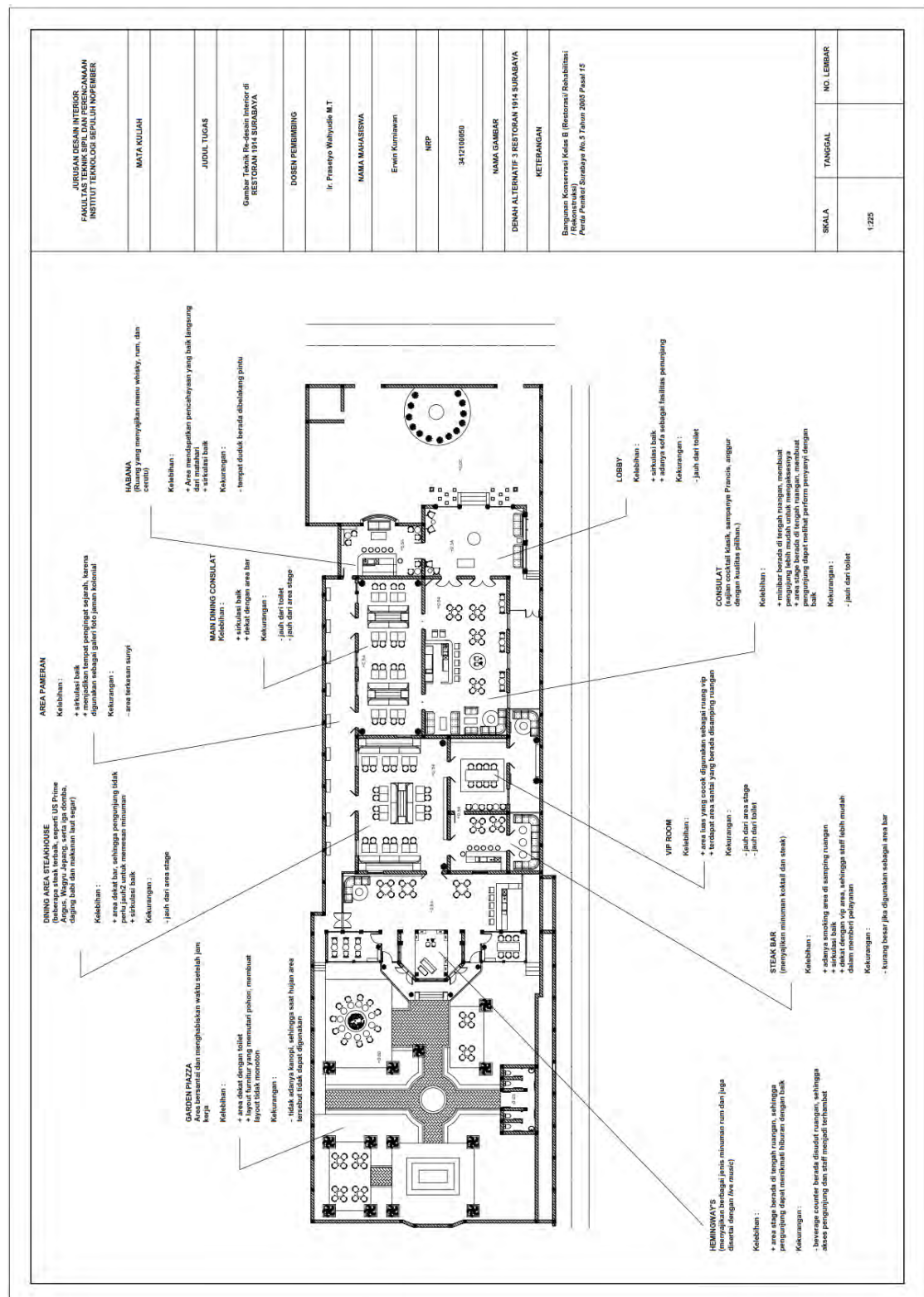


*(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)*





## LAYOUT ALTERNATIF 3



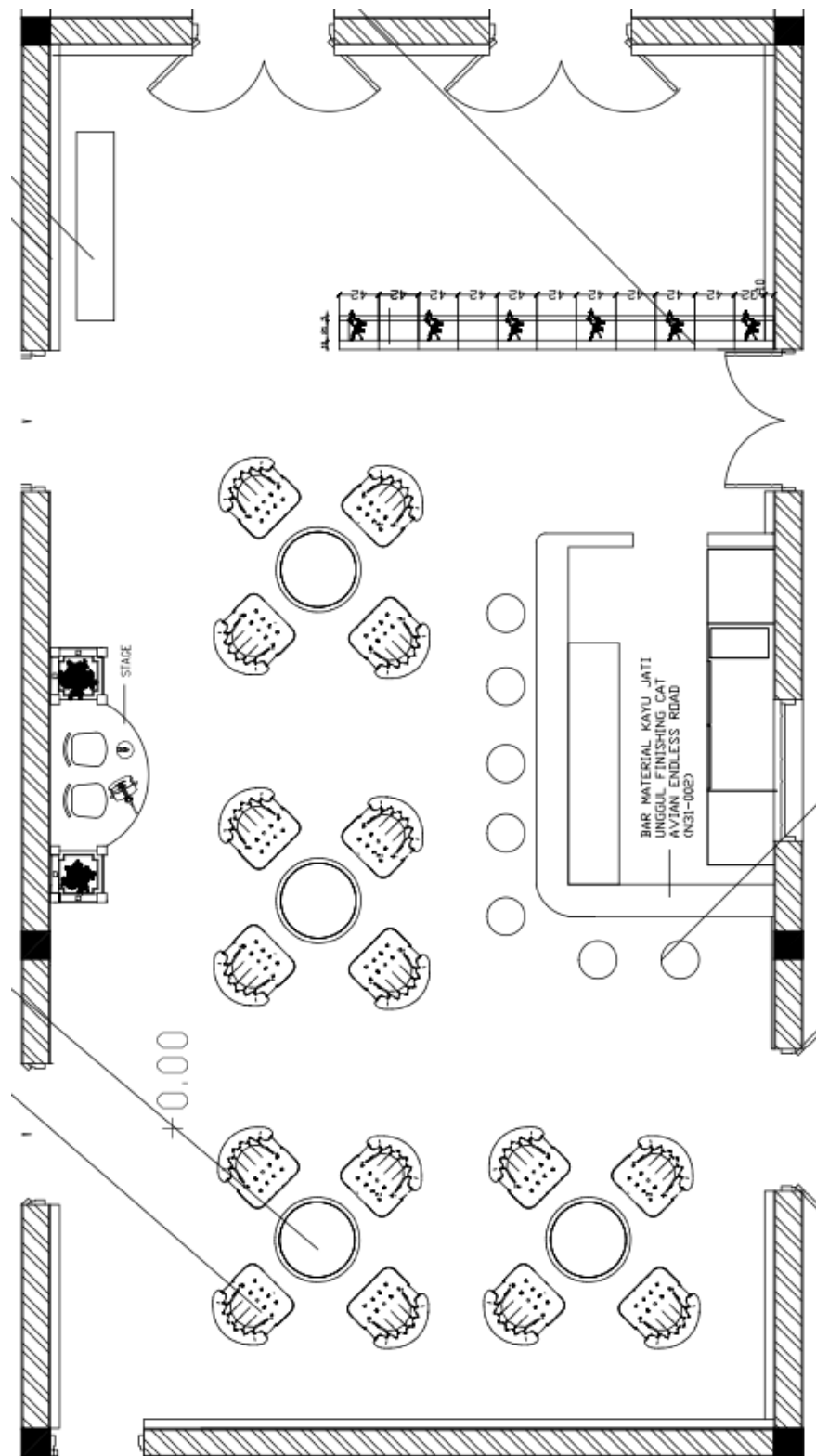


*(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)*





## LAYOUT RUANG TERPILIH 1

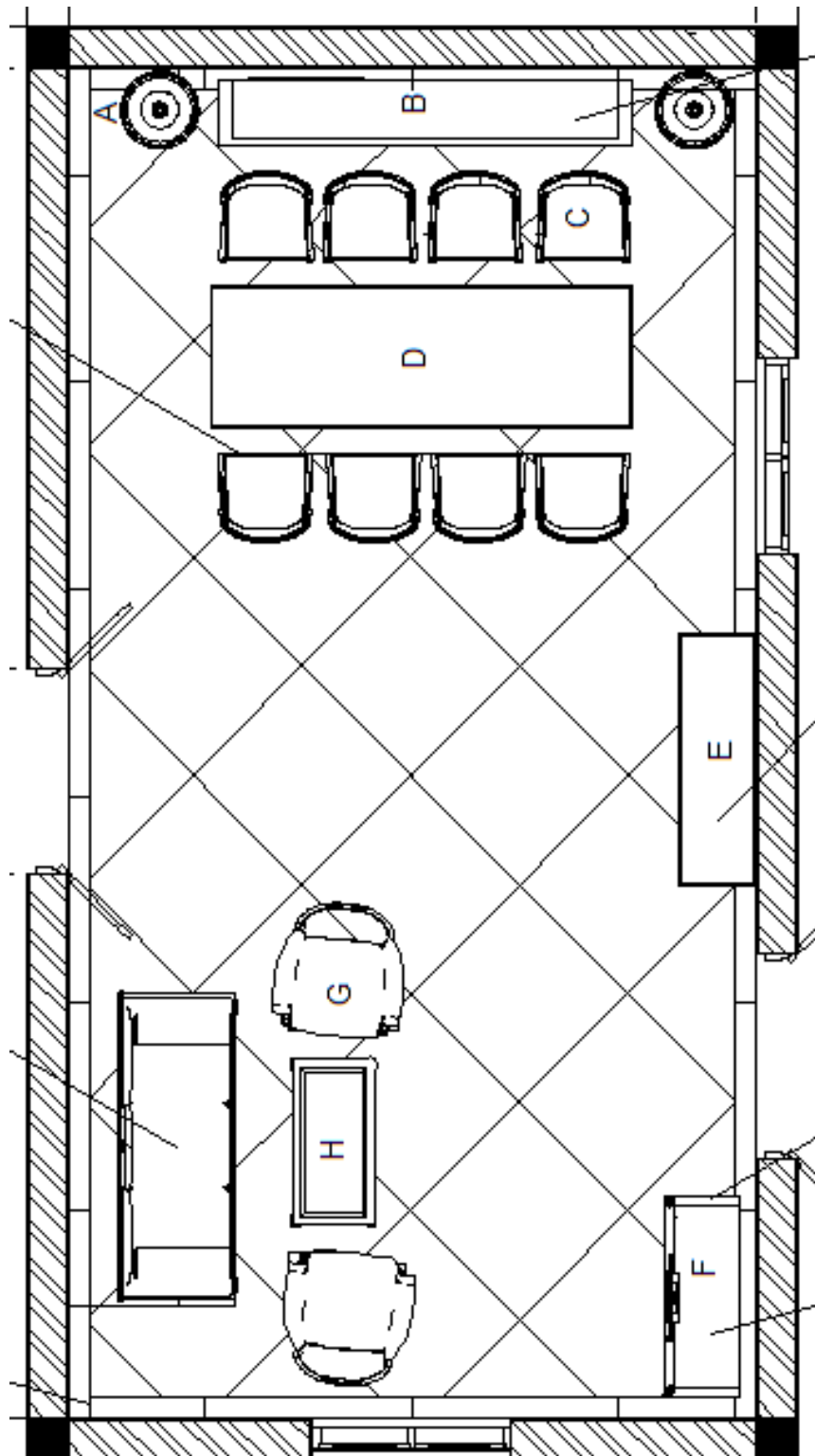




*(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)*



## LAYOUT RUANG TERPILIH 2

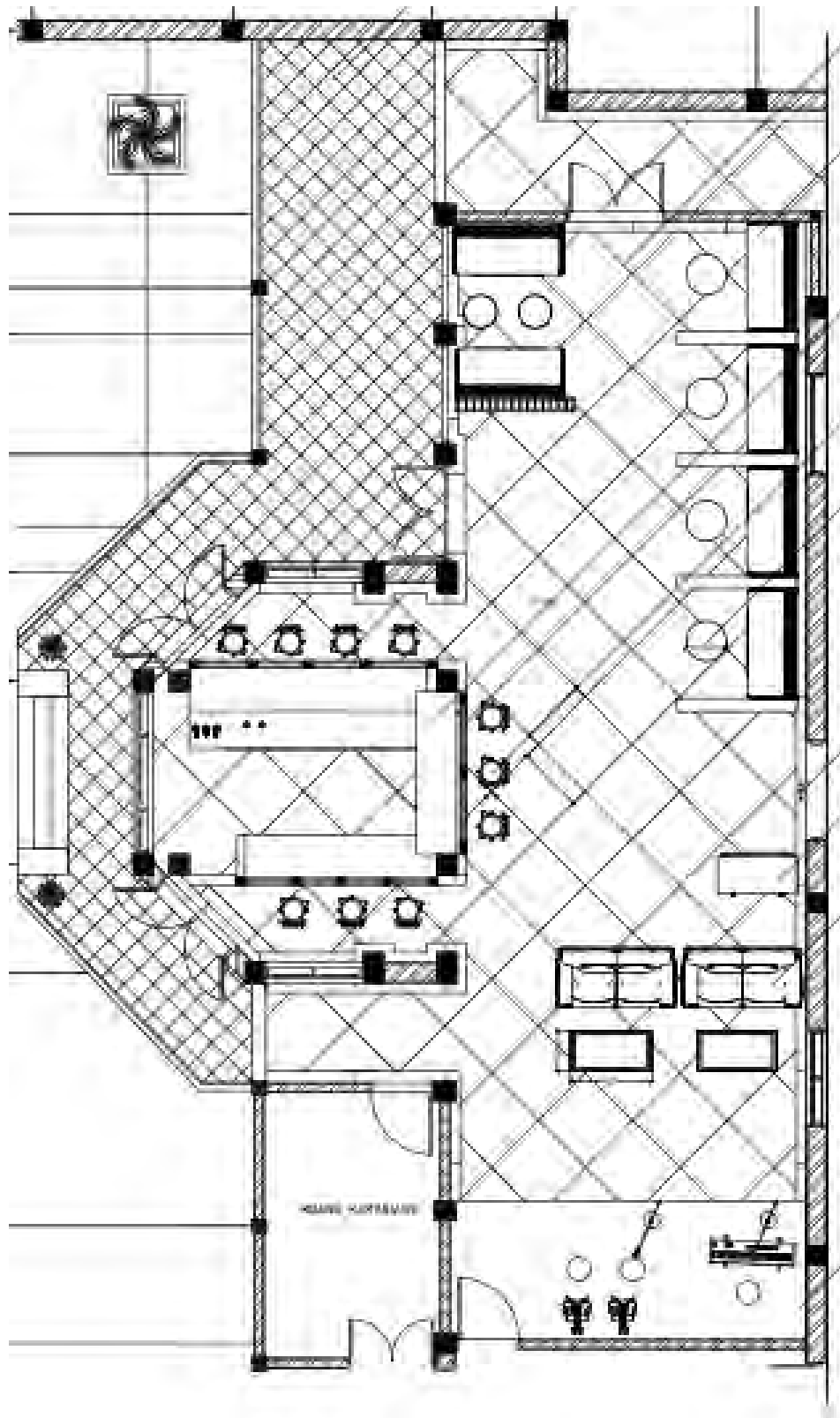




*(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)*



### LAYOUT TERPILIH 3





*(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)*



## RAB RUANG TERPILIH 1

NO	URAIAN PEKERJAAN	VOLUME		HARGA SATUAN	JUMLAH
I	PEKERJAAN PERSIAPAN				
1	Pengukuran dan persiapan alat/bahan	1.00	ls	Rp 500,000.00	Rp 500,000.00
					Rp 500,000.00
II	PEKERJAAN PINTU				
1	Pek Kusen Jati Pintu	7.00 0	unit	Rp 2,000,000.00	Rp 14,000,000.00
2	Pek Daun Pintu 150x300x4cm	7.00 0	unit	Rp 3,000,000.00	Rp 21,000,000.00
3	Pasang kaca 5 mm (pintu)	210. 000	unit	Rp 15,200.00	Rp 3,192,000.00
4	Engsel Dekkson ESS DL 3x2.5x2.5mm	18.0 00	unit	Rp 156,000.00	Rp 2,808,000.00
5	Handle Gradino tipe HRE 99.13 AC+AS	14.0 00	unit	Rp 178,000.00	Rp 2,492,000.00
6	Finishing Kusen dan Pintu Cat Avian	3.00 0	ltr	Rp 75,000.00	Rp 225,000.00
					Rp 43,717,000.00
III	PEKERJAAN PANEL				
1	Papan kayu jati	40.0 00	unit	Rp 1,800,000.00	Rp 72,000,000.00
2	Profil Kayu	40.0 00	unit	Rp 8,000.00	Rp 320,000.00
3	Paku 1 1/4	3.50 0	kg	Rp 15,000.00	Rp 52,500.00
4	Finishing Cat Kayu Avian Putih	25.6 80	m2	Rp 90,000.00	Rp 2,311,200.00
					Rp 74,683,700.00



<b>IV</b>	<b>PEKERJAAN DINDING, LANTAI, DAN PLAFOND</b>				
1	Wallpaper dinding MAESTRO	12.000	roll	Rp 145,000.00	Rp 1,740,000.00
2	Pengecatan dinding Avitex Little Cottage	23.380	m2	Rp 31,000.00	Rp 724,780.00
3	Kayu kamper ukuran 7x 14 x 250 cm	66.000	unit	Rp 240,000.00	Rp 15,840,000.00
4	Pasang plafond kalsiboard tbl. 4,5 mm rangka hollow 40.40.2	126.430	m2	Rp 145,531.55	Rp 18,399,553.87
5	Pasang list profil kayu melinjo 200cm	128.000	unit	Rp 12,500.00	Rp 1,600,000.00
6	Pengecatan plafond	126.430	m2	Rp 28,584.50	Rp 3,613,938.34
7	Marmer Ujung Pandang 80x80	98.640	m2	Rp 225,000.00	Rp 22,194,000.00
8	Marmer Lampung 20x160 cm	10.120	m2	Rp 148,000.00	Rp 1,497,760.00
					<b>Rp 65,610,032.20</b>
<b>V</b>	<b>PEKERJAAN MEKANIKAL &amp; ELEKTRIKAL</b>				
1	Lampu spotlight LED 5 Watt warna kuning	13.000	ttk	Rp 45,000.00	Rp 585,000.00
2	Lampu philips LED 3 Watt warna kuning	24.000	bh	Rp 35,000.00	Rp 840,000.00
3	Stop Kontak elektrik	2.000	ttk	Rp 37,050.00	Rp 74,100.00
4	Saklar Tunggal	3.000	bh	Rp 37,050.00	Rp 111,150.00
5	Saklar Ganda	1.000	bh	Rp 63,050.00	Rp 63,050.00





6	Titik Instalasi penerangan	6.00 0	ttk	Rp 236,730.00	Rp 1,420,380.00
7	Titik Instalasi stop kontak	2.00 0	ttk	Rp 256,230.00	Rp 512,460.00
8	Lampu Bar	6.00 0	bh	Rp 745,000.00	Rp 4,470,000.00
9	Pendant Lamp starklight black 6-branched	4.00 0	bh	Rp 1,820,000.00	Rp 7,280,000.00
					<b>Rp 15,356,140.00</b>
<b>VI</b>	<b>PEKERJAAN PANEL 2</b>				
1	Papan kayu jati	8.00 0	unit	Rp 2,100,000.00	Rp 16,800,000.00
2	Paku	1.00 0	kg	Rp 18,000.00	Rp 18,000.00
3	Cat Avian Coffee Break	18.4 10	m2	Rp 90,000.00	Rp 1,656,900.00
					<b>Rp 18,474,900.00</b>
<b>VII</b>	<b>PEKERJAAN PARTISI</b>				
1	Papan Kayu Jati	11.0 00	unit	Rp 3,000,000.00	Rp 33,000,000.00
2	Jasa cutting kayu	6.30 0	m2	Rp 800,000.00	Rp 5,040,000.00
3	Paku 3 1/2"	1.50 0	kg	Rp 18,000.00	Rp 27,000.00
4	Politur (Ultran Politur P-01)	13.8 30	m2	Rp 90,000.00	Rp 1,244,700.00
					<b>Rp 39,311,700.00</b>
<b>VIII</b>	<b>PENGADAAN FURNITUR DAN AKSESORIS RUANGAN</b>				



1	Spot Stage	1.00 0	unit	Rp 850,000.00	Rp 850,000.00
2	Kursi bar (solid sheesham wood bar stool)	7.00 0	set	Rp 1,515,200.00	Rp 10,606,400.00
3	Sofa lounge	16.0 00	unit	Rp 8,500,000.00	Rp 136,000,000.00
4	Coffee Table	4.00 0	set	Rp 3,400,000.00	Rp 13,600,000.00
5	Rak Botol	1.00 0	set	Rp 9,775,000.00	Rp 9,775,000.00
6	Rak Pameran	1.00 0	set	Rp 5,700,000.00	Rp 5,700,000.00
7	Bar	1.00 0	set	Rp 12,410,000.0 0	Rp 12,410,000.00
8	Pigora Foto	2.00 0	unit	Rp 75,000.00	Rp 150,000.00
9	Pigora foto	2.00 0	set	Rp 210,500.00	Rp 421,000.00
10	Profil Kayu	24.0 00	unit	Rp 220,000.00	Rp 5,280,000.00
11	Logo Restoran	1.00 0	unit	Rp 632,000.00	Rp 632,000.00
12	Gorden	7.00 0	set	Rp 560,000.00	Rp 3,920,000.00
					<b>Rp 38,288,000.00</b>



### RAB FURNITUR

NO	URAIAN PEKERJAAN	VOLUME		HARGA SATUAN	JUMLAH
<b>I</b>	<b>PEKERJAAN FURNITUR</b>				
1	Kayu jati bulat t=75cm	4.000	btg	Rp 190,000.00	Rp 760,000.00
2	Kayu jati bulat d = 60cm	1.000	lbr	Rp 120,000.00	Rp 120,000.00
3	Kayu jati bulat	1.000	btg	Rp 215,000.00	Rp 215,000.00
4	Mowilex coklat	1.000	ltr	Rp 215,000.00	Rp 215,000.00
5	Paku Tembak	0.200	dos	Rp 26,000.00	Rp 5,200.00
6	Jasa Pembuatan Furnitur	1.000	unit	Rp 200,000.00	Rp 200,000.00
					<b>Rp 1,515,200.00</b>



### RAB TOTAL

No.	URAIAN PEKERJAAN	JUMLAH HARGA (Rp.)
I	- PEKERJAAN PERSIAPAN	Rp 500,000.00
II	PEKERJAAN PINTU	Rp 43,717,000.00
III	PEKERJAAN PANEL	Rp 74,683,700.00
IV	PEKERJAAN DINDING, LANTAI, DAN PLAFOND	Rp 65,610,032.20
V	PEKERJAAN MEKANIKAL & ELEKTRIKAL	Rp 15,356,140.00
VI	PEKERJAAN PANEL 2	Rp 18,474,900.00
VII	PEKERJAAN PARTISI	Rp 39,311,700.00
VIII	PENGADAAN FURNITUR DAN AKSESORIS RUANGAN	Rp 38,288,000.00
	JUMLAH PERHITUNGAN	Rp 295,941,472.20
	PPN 10%	Rp 29,594,147.22
	JUMLAH TOTAL	Rp 325,535,619.42
	DIBULATKAN	<b>Rp 325,530,000.00</b>
Terbilang : <i>Seratus sembilan puluh tiga juta dua puluh ribu rupiah</i>		



## **BAB VII**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **7.1 Kesimpulan**

Berdasarkan keseluruhan proses desain yang telah dilakukan desainer hingga mendapatkan desain akhir dari perancangan Redesain Interior Restoran 1914 Surabaya didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Mendesain interior Restoran 1914 Surabaya sesuai dengan keinginan dan harapan pengguna dan pengunjung restoran diperlukan observasi dan kajian-kajian yang harus dilakukan sebelum menentukan konsep desain.
2. Konsep desain yang dipilih diharapkan dapat mengatasi masalah yang ada pada eksisting Restoran 1914 Surabaya.
3. Kesan kolonial dapat ditampilkan melalui pemilihan material, bentuk dan warna.
4. Sentuhan luxury dapat ditampilkan melalui pencahayaan dan warna.
5. Dalam mendesain interior, diperlukan tahapan-tahapan desain yang berurutan dengan hasil berupa desain akhir.
6. Desain akhir diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan yang ada pada eksisting Restoran 1914 Surabaya.

#### **7.2 Saran**

- Selain menentukan langgam desain, dalam mengaplikasikan konsep dan langgam desain juga harus mempertimbangkan aktivitas, fungsi dan kebutuhan baik fisik maupun psikologis dalam ruang agar tercapainya ruangan yang ideal sesuai fungsinya.
- Dalam merancang ruang, sebaiknya memberi suatu ciri khas dalam konsepnya, dimana ciri khas tersebut menjadi identitas utama pada sebuah restoran tersebut dengan tujuan agar selalu di ingat pengunjung dan menjadi daya tarik untuk mereka datang kembali.



## DAFTAR PUSTAKA

Handinoto. 1996. *Perkembangan kota dan arsitektur kolonial Belanda di Surabaya (1870-1940) buku ke I*. Yogyakarta: Andi Offset.

Handinoto. 1996. *Perkembangan kota dan arsitektur kolonial Belanda di Surabaya (1870-1940) buku ke II*. Yogyakarta: Andi Offset.

Imansyah S. 1982. *Perkembangan bangunan di Surabaya abad 19-20 pada masa penjajahan Belanda*. Surabaya.

Pile, John F. (1988). *Interior design*. New Jersey: Prentice Hall Inc

Panero ,Julius.2003. *Dimensi Manusia Dan Ruang Interior* .Jakarta :Erlangga.

Ching, Francis D.K . 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta : Erlangga.

Julius Panero. 1979. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta : Erlangga

## BIOGRAFI PENULIS



Penulis yang bernama lengkap Erwin Kurniawan dan biasa dipanggil Erwin ini dilahirkan di Surabaya, 4 July 1994. Penulis merupakan anak ke dua dari empat bersaudara. Penulis pernah menempuh pendidikan formal di TK Wahid Hasyim pada tahun 1998-2000, dilanjutkan di SDN Kalirejo I-II Bangil pada tahun 2000- 2006, SMP Negeri 1 Bangil pada tahun 2006-2009, pada tahun 2009 penulis menempuh pendidikan di SMA Negeri 1 Bangil dan penulis berhasil diterima di Jurusan Desain

Interior, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya pada tahun 2012 dengan NRP 3412100050.

Penulis memiliki kegemaran menggambar sketsa 3D interior, Traveling, rafting, dan kegiatan pecinta alam. Ketertarikan penulis pada bangunan-bangunan kolonial dan elegan membawanya mengangkat topik restoran sebagai tugas akhir desain interior dengan judul Restoran 1914 Surabaya dengan Konsep Kolonial Luxury.